SOFT TODAY

MED C RUN

1. ÅRGANG NUMMER 3 MARTS 1989 KR 18,85

DANMARKS STØRSTE HJEMME-DATA AVIS

Afsløring:
DERFOR HAR COMMODORE DET SÅ SVÆRT
side 28

DEBAT OM HOSPITALS-COMPUTERE

En ny debat har vakt røre i danske hospitals-miljøer: Hvad sker der, når de nye hospitalscomputere begynder at behandle patienterne? Og hvem har ansvaret, hvis en patient dør under behandlingen - er det doktoren, programmøren eller hardwareleverandøren?
I USA er det virkelighed, at computere behandler patienter efter forudindkørte programmer. Og allerede i dag er man herhjemme begyndt at bruge computere til at føre narkose-journaler.
I SOFT TODAY ser vi nærmere på de nye hospitalscomputere og belyser debatten, der har skabt store diskussioner i danske læge-kredse.

Side 9



TV-SPIL PÅ CD-PLADER

I Japan er de nyeste udgaver af Segas og Nintendos tv-spil netop kommet frem.
De er hurtige luxus-maskiner, der ikke kun byder på 16-bit som Amiga og Atari ST, men også kan præstere en grafik, der overgår spillehallens arcademaskiner.
Indbygget i dem er et interface, så de kan tage imod spil på CD ROM plader - spil som for eksempel Dragons Lair med original tegneseriegrafik.
Endnu er maskinerne ikke kommet til Danmark, og de er stadig forholdsvis dyre: Omkring 10-12.000 kroner er den japanske pris, hvis den omregnes til dansk kurs.

Side 10

Hard-ware info:
HVAD ER MIDI?

MASSER AF TIPS OG TRICKS



Her er de nyeste:
ALLE DE BEDSTE SPIL
side 16

3

SOFT TODAY mener

Hvad er en PC og hvad er en hjemmecomputer?

Et spørgsmål, der for få år siden kunne besvares uhyre nemt, er i dag blevet en sag for eksperter at afgøre. Eller er det? Kan det i bund og grund ikke være bedøvende om man kalder en maskine det ene eller det andet: Det afgørende er vel, hvad man bruger den til...

Det mener mange slutbrugere landet over. Og det har sat grå hår i hovedet på de før så "fine" PC-forhandlere, der har skyet sjov og hjemmedata som pesten. Hvad de først nu - for sent - er blevet klar over, er at deres egne PC-kunder har massevis af spil liggende nederst i skrivebordsskuffen. Og at mange af de nye "hjemmecomputere" er mindst lige så kraftfulde og ydedygtig som en fuldblods PC XT eller AT.

Tag bare en Amiga, for eksempel. Med multitasking, masser af farver, en superlyd og lynhurtig processor, altsammen til under 5000 inklusive moms. Eller Atari ST med stort set de samme faciliteter samt indbygget MIDI til en endnu lavere pris.

Endnu mere interessant er de nye PC'ere, der er begyndt at komme frem. De er nemlig kompatible med IBMs standard, men alligevel ligger deres pris på et niveau, så alle kan være med, og oveni er grafikken af en standard, der skulle stille en gennemsnits-krævende games-entusiast tilfreds.

En af dem er den nye Sinclair PC200 fra Amstrad. Hvafornåed?? En Sinclair med PC-navn på? Det er da nyt!!

Lige præcis. Med PC200 har Amstrad under Sinclair-navnet (som de jo i sin tid købte) lavet en PC-kompatibel hjemmecomputer, der både byder på muligheder for den kræsne spil-entusiast og for ham, der vil arbejde seriøst. Og prisen er omkring de 5000, så alle kan være med.

Interessant er også Schneider-maskinen, der ligner en Amiga 500 (komplet med indbygget 3 1/2" diskdrev) og kommer fuld IBM-kompatibel med medfølgende monitor. Pris for hele samlingen: Omkring 5000.

Og den tredie "hjemme-PC"? Det er s'mænd SAM, der forventes på markedet i april 89 (og i Danmark efter sommerferien).

SAM er en "næsten-Amiga"-kopi, der byder på flot grafik, Yamaha synthesizer-lyd og 256 K RAM, altsammen for noget, der sandsynligvis lander under 3000 kr.

Jo, PC-forhandlerne har grund til at ændre deres opfattelse af hvad der er leg og hvad der er alvor. Skellet er ved at være udvisket nu...

SOFT TODAY
- DANMARKS STØRSTE OM HJEMMEDATA

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Sven Bilen, Christian Martensen, Lars Merland

Medarbejdere:
Flemming Trapp, Lars Jørgensen, Nikolaj Hansen, Morten Strune Nielsen, Christian Due, Kristian Vangsgaard, Lars Svendsen, Hanne Kristiansen, Søren Dahl

Forlaget Audio A/S
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Fax 01 91 01 21
Giro 9 71 16 00

Foto:
Tobisch Fotografi
Bjarne Holm Fotografi
m.fl.

Produktion:
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Loka Tryk
Niels Ingemann Grafisk Design
InSats

Annoncer:
Annoncechef Jørgen Koefoed
Dansk Selektiv Presse ApS
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen,
Tlf. 01 91 28 33
1 år (12 numre) kr 190.-

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

ISSN: 0109-9523

MAIL TODAY

Har du ris, ros, kommentarer eller spørgsmål, så fat pennen og skriv til SOFT TODAY, Mailboxen, St. Kongensgade 72, 1264 København K.
Vi kan ikke garantere, at dit brev kommer med (eller om det bliver forkortet), men vi skal forsøge vort bedste.

Mere ros...

Hej SOFT!
Jeg ved at I elsker ros, og at det vel også luner lidt derinde på red., når I nu kun har avispapir at varme jer med. Så jeg skal være den første til at råbe et trefoldigt leve for den nye "style", SOFT-teamet har lagt for dagen.

Det er lækkert at se, at nogen kan lave avis, der er spændende. Ikke lissom BT, Jyllandspesten og alle de andre, der kun kan skrive om datastof i begrænsede doser og hvor det er helt tydeligt, at dem, der skriver det, ikke aner et hak om hvad de går og foretager sig.

I skal også have en stor tak fordi kvaliteten i spilanmeldelserne ikke er gået ned siden I startede TODAY. Jeg ved nemlig, at vi var mange, der frygtede at spilanmeldelserne nu ville ryge ned på IC-niveau eller COMputer-niveau, men det er heldigvis ikke sket.

Tak fordi I har bibeholdt det fede (især Lars og Rasmus).

Det eneste kritik, jeg har, er siderne: Lav nogle flere sider eller lad bladet kommer hver 14. dag - vi kan nemlig ikke få nok her på Fyn.
Softige hilsner,
Lars Bo Mikkelsen,
Otterup.

Det varmer, det varmer (hvad mener du forøvrigt med avispapir - herinde sover vi under dyner om natten, ikke under avispapir).

Og en anden ting: COMputers spilanmeldelser er skam udmærkede (de er bare ikke HELT så gennemarbejdede som vores...)

Det med hver fjortende dag kunne være fedt, men dobbelt så mange sider? Det bliver svært hvis ikke vi skal sætte prisen op, og det skal vi vel ikke - Eller...

Desuden er redaktionen allerede begyndt at beklage sig over al overarbejdet. 32 sider i det store format svarer nemlig til 64 siders almindeligt SOFT eller IC RUN, så i virkeligheden for du jo mere læsestof for betydeligt færre penge.
Men endnu engang: Tak for roserne.

Mere om SAM

Tak for nummer 2, det var langt bedre end 1'eren. Hvis nummer 3 er lige så godt (og det bliver det, hvis mit brev kommer med), så vær forvisset om at jeg indsender abonnements-kuponen PRONTO!
Nå, men nu down to biznezz.

I havde i sidste nummer, på side 3, en nyhed om en ny computer kaldet SAM. Jeg har ikke læst om det andre steder, så enten er det en and eller også er I mega-hurtige derinde på redaktionen.

Hvorom alt er: Kan jeg ikke få mere at vide om maskinen. Og helst også navnet på den danske importør (og en dansk pris).
Allervenligste hilsener fra
Mikael Jorn,
Randers

Kære Mikael.
Hvad tror du selv, helt ærligt: En and? No way. Vi er bare hurtige...

Desværre er vi ikke så hurtige, at vi har fået maskinen til test (endnu). Men glæd dig, for i et af de kommende numre regner testholdet med at kunne lægge sine klamme fingre på SAMs tastatur hvornår vides endnu ikke helt præcist, men maskinen skal lanceres i England i april måned og kommer til Danmark i sensommeren '89.

Såvidt redaktionen er bekendt er en dansk importør ikke udpeget endnu, men hos Sinclair-Freakeren (på 05 81 59 35) ved man mere om maskinen, der herhjemme sandsynligvis vil komme til at ligge på 2.885 kroner.

I sig selv er det en utrolig pris for en maskine, der er meget lig Amiga i såvel farver som lyd, har indbygget diskdrev samt TV-modulator og en masse fede features. Glæd dig roligt.



Jeg sitter fast

Nu må eksperterne på SOFT TODAY hjælpe mig: Jeg er dybt fortabt i spillet Parallax og kan ikke rigtigt komme forbi de første levels. Hvad med nogle koder til en stakkels læser?

I håb om et snarligt svar,
Jeres,
Kasper Vendelboe,
Herning.

Hjælpen er (som sædvanligt) nær!

Og koderne til Parallax er som følger: STACK, JEWEL, PARCH, SALON og GLOBE.
What more can a man ask for?

Lost in space

Til Mail Today:
Jeg er en fyr på 15, der er ved at være ganske almindeligt træt af alle de ud-spacede rumspil, der fylder markedet og hylderne i min lokale soft-ware-biks.

Hvornår kommer der nogle spil med damer, ligesom dem, der var for nogle år siden? (Jeg tænker på spil som "Samantha Fox Strip Poker", "Vixen" og "Leather Goddesses of Phobos").
Mere info, tak.
Gert Markusen,
2300 Kbh SV

Nådada-dada.
Damer, ser man deeeeet...

Javel ja. Der er godt nok ikke noget under opsejling, så vidt vides, andet end at Boys Without Brains (den hollandsk-belgiske udviklingsgruppe, der blandt andet arbejder for Ocean) har nogle planer om et lidt halvvildt spil, der blandt andet involverer nogle topløse badepiger osv.

Men ellers skal du ikke vente dig så meget: Der er nemlig mere salg i rumspil for tiden og det ved programmørerne også godt.

"North & South" er bygget over TV-serien, DR sendte fornylig.



I Nord & Syd kan du selv vælge side.



Action er der nok af i "North & South" computerspillet fra Infogrames.



NORD & SYD SOM SPIL

Var du en af de mange, der fulgte med i TV-serien "Nord og Syd", da den fløj over DR's skærme i januar og februar?

Så kan du nu genopleve de heftige scener på din egen computer, nemlig takket være det franske firma Infogrames og deres nye spil "North & South".

Her er handlingen ganske som i tv-serien henlagt til den amerikanske borgerkrig, hvor kavalleriet fra nord kæmpede mod sydstatstropperne. Og resten, ja det kender du jo, hvis du har fulgt ordentligt med.

Spillet fås indtil videre kun til Amiga og Atari ST.

Første danske Amiga-messe holdes i København i marts. Arrangør: SOFT TODAY, COMputer og de andre blade fra forlaget Audio.



KÆMPE DANSK AMIGA-UDSTILLING

Der sker noget, i dagene 20-23 marts i København: Amiga-Expo kommer nemlig til byen, og det er noget, der vil blive lagt mærke til, lover en af arrangørerne, Lars Merland fra forlaget Audio A/S (der iøvrigt, i fald du ikke vidste det, står bag denne avis og flere af Danmarks største datablade).

Af navnet på udstillingen - som helt præcist hedder AMIGA EXPO 89 antydes det, at der er tale om en årligt tilbagevendende begivenhed. - En begivenhed, der efter alt at dømme ikke kun trækker Amiga-tilhængere fra Danmark, men også et stort antal besøgende fra Norge, Sverige og det øvrige Europa.

Stedet er Børsen i København, i den gamle børssal, hvor dørene er åbne fra mandag klokken 16 (med lukning klokken 21), tirsdag fra 10-19 og onsdag fra 10-18.

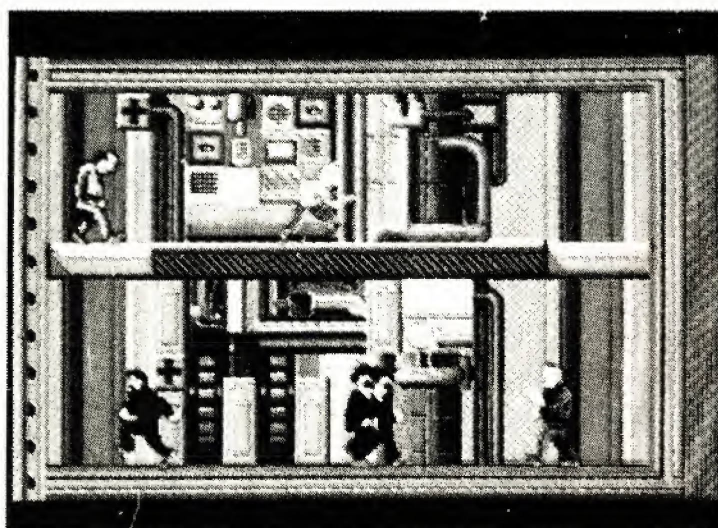
For de 35 kroner, som indgangen koster, vil du kunne se omkring 20 udstillere, der viser alt, hvad der er tilgængeligt på det europæiske marked af såvel hard- som software til Amigaen. Lige fra computerspil over avancerede grafiske løsninger til blandt andet video-produktion "live".

Og med 25.000 solgte Amigaer alene i Danmark, er der noget at komme efter. For at citere Lars Merland:

Den kreative Commodore Amiga computer har med et forrygende salg i hele Europa markeret sig som en af de bedste farve- og grafikcomputere til både private og professionelle, prisen taget i betragtning.

I Danmark er den bedst kendt som computeren, der styrer Oswald i TV2s "Eleva2ren" - og det er ikke tilfældigt, at mange kalder Amiga for "fremtidens computer".

Vi ses den 20. marts i Børssalen i København...



Inde i rumskibet i det nye Tintin-spil møder du alle dem, du kender: På øverste etage er det (fra venstre mod højre) Professor Tournesol og Tintin, på nederste er det Kaptajn Haddock, Dopont og Dupond samt en ond ingenør ved navn herr Wolf.



Tintin-spillet følger handlingen i den originale tegneserie og fås til Amiga, Amstrad samt Atari ST.

TINTIN PÅ MÅNEN

Splitte mine bramsejl!

Er det ikke? Jo, det er det - Tintin i pixels, komplet med moonboots og hele pivtøjet. Kom, Tournesol, så skal du se med...

Det er Infogrames egne franskmænd, to programmører under kodenavnene Dupont og Dupond, der har lavet det nye spil, der på engelsk hedder "Tintin on the Moon". Spillet er netop kommet til Atari ST, Amiga og Amstrad, og handlingen følger Herge's tegneseriehæfte ved samme navn:

"- Hallo, here Control Station to Moon Rocket. The Rocket is at 3815 Km distance from the start. Speed 9 km 133 m per second. Everything seems OK. Up to you to take the pilotage control".

Vi er nu på atomforskningscentret i Sbrodj i Syldavia i 1953 og den første måneraket er netop lettet med Tintin, Terry og Kaptajn Haddock ombord, i følgeskab med Professor Tournesol, Dupont og Dupond samt en vis herr ingenør Wolff (jo, man kan vel sin børnelærdom, red.)

Hvad venter der forude? Og vil vor mælkedrikkende tegneserie-figur overleve den første rumrejse nogensinde? Det er op til dig og dit joystick.

Først skal du styre raketten gennem rummet og undgå asteroider og den slags. Dernæst skal du lande med raketten. Så skal du ud på månen og finde nogle bomber. Og så skal du tilbage til jorden.

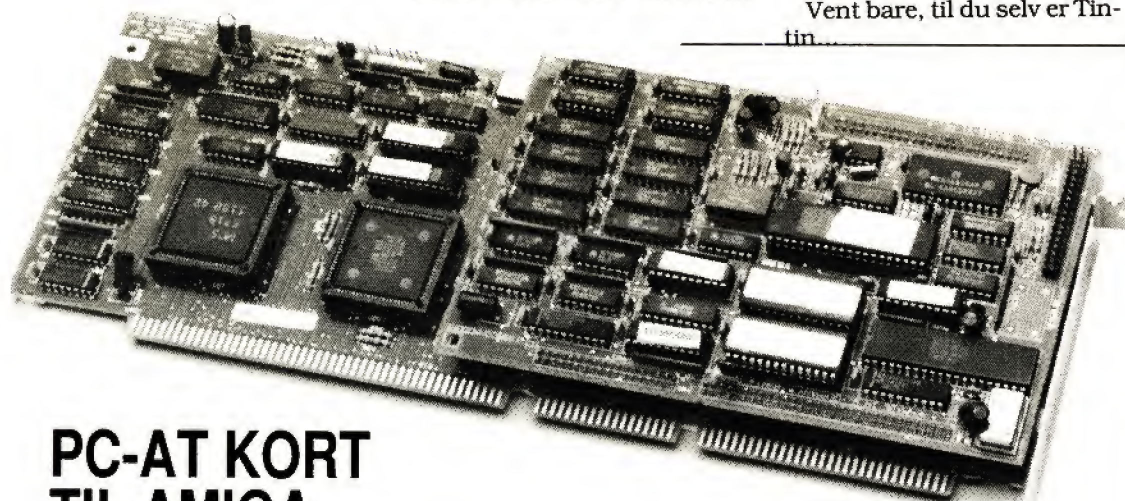
Lyder det nemt?

Vent bare, til du selv er Tintin...



Syldavien, 1953: Raketten letter. Tintin, Terry og alle vennerne er ombord.

Splitte mine bramsejl: Det er jo Tintin, der har fået moonboots på.



PC-AT KORT TIL AMIGA 2000

Commodore har nu frigivet PC-AT bridgeboardet A2286 til Amiga til salg i Danmark.

Med A2286 opnår Amiga 2000 PC-AT kompatibilitet, samtidig med at alle Amigaens avancerede funktioner bibeholdes. A2286 er bygget op over en 80286 mikroprocessor med 8 MHz clockfrekvens, 1 MB RAM, et 5 1/4" high-density floppydrev, sokkel for 80287 matematisk coprocessor, real-time ur/kalender med batteri-backup, PC-AT kompatibel BIOS, MS-DOS 3.3 og GW-BASIC på diskette samt fuld dokumentation til A2286, MS-DOS og GW-BASIC.

Kombinationen af Amiga 2000 og PC-AT bridgeboardet giver dig direkte adgang til en hel del IBM PC kompatibel software. Man kan køre MS-DOS operativsystemet og praktisk talt alt IBM PC-AT kompatibelt software, inklusive Lotus 1-2-3, Sidekick, WordPerfect, dBASE III osv.

Navnet "Bridgeboard" fremhæver, at kortet danner bro mellem Amiga og PC-AT siden i Amiga 2000, således at bridgeboardet integreres i Amigaens omgivelser. Det betyder for eksempel at man kan køre et PC-AT kompatibelt program på bridgeboardet samtidig med, at man kører et eller flere programmer på Amiga-siden. Amiga monitoren kan anvendes både til PC-AT og til Amiga-programmer. Og PC-AT samt Amiga-programmer kan vises i separate vinduer, i separate workbench-skærme eller på separate monitorer.

Det er også muligt at overføre filer mellem Amiga- og PC-AT siden. En harddisk installeret på PC bussen (for eksempel et hardcard eller en ST506 controller med separat drev) kan defineres til at omfatte en AmigaDOS del, der kan indeholde Amiga-programmer. Tilgang til Amiga-programmer fra harddiskens PC-AT side vil ikke forstyrre MS-DOS applikationer, der kører på Bridgeboardet!

Brigeboard-CPUen og Amiga CPUen kan fungere uafhængigt som to parallelle processorer, oplyser Commodore, der fortæller, at nærmeste forhandler oplyses på henholdsvis 06 28 55 88 eller 02 43 22 21.

Put dette bridgeboard i din Amiga 2000, så er du fuldt PC-AT kompatibel og kan samtidig bibeholde alle de almindelige Amiga-funktioner.

STEPDANS PR COMPUTER

Når man kan få kontaktannoncer i TV2, kan man vel også stepdanse pr computer.

Noget sådant må de have tænkt hos engelske Imageworks, for i hvert fald melder rimeligt sikre rygter om, at der muligvis er et spil på vej med Fred Astaire.

Spillet, der skulle have arbejdstitlen "Step 'till you Drop", har taget ideen fra sportsspillene, hvor det gælder om at hive og flå i joysticket for at sætte hastigheden op og op og op.

Istedet for skal man i dette spil bare stepdanse, og det skal man gøre i stadig højere hastighed hele tiden, og til tonerne af legendariske klassiker-sange hentet fra en serie film, hvor Fred Astaire i fællesskab med Ginger Rogers steppede sig vej til berømthed.

Ginger Rogers får man også at se i spillet, men kun hvis man vælger two-player optionen, og så skal man rent faktisk konkurrere. Og pas på: Undervejs i spillet kan du komme ud for, at der er forhindringer, der pludselig triller ind på dansegulvet. Flasker, for eksempel, eller bananskræller og de legendariske "Top Hats" (undgå dem for enhver pris, de kan indeholde bomber).

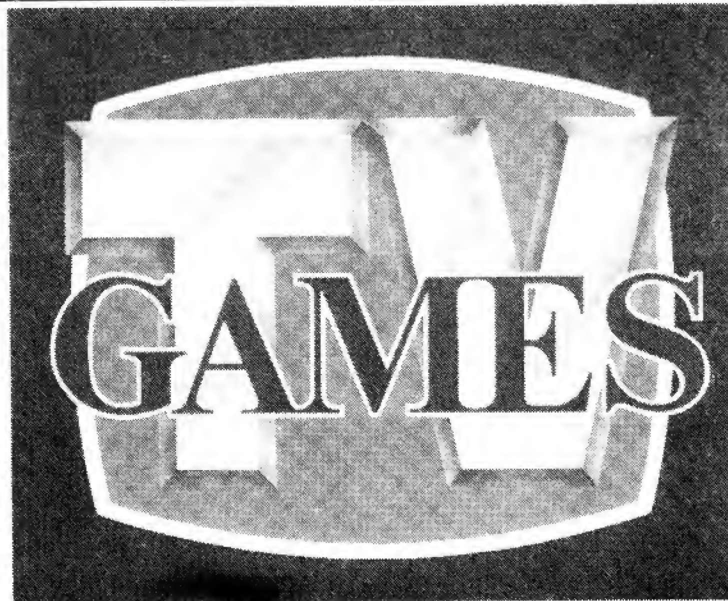
Der er endnu ikke sat tidspunkt på udgivelsen, og Imageworks benægter officielt ethvert kendskab til Fred Astaire spillet - angiveligt fordi licenskontrakten endnu ikke er færdigforhandlet, og de derfor ikke har ret til at bruge den afdøde skuespillers navn i PR-sammenhænge endnu.

At bruge kendte skuespillere i computerspil er set før. Således har både Charlie Chaplin, Rambo, Schwarzenegger og ET set sig selv i pixels - og nu er turen altså kommet til ingen ringere end Astaire.



Kommer denne mand som computerspil? Noget tyder på det, i hvert fald hvis vi skal tro rygterne fra Imageworks...

MÅNEDENS TABER



Månedens taber hedder Bob Monkhouse og er TV-vært på BBC. Han er Englands svar på Erling Bundgaard, men det er ikke kun det, der gør ham til månedens taber.

Nej, herren har guddødeme også lagt navn til et nyt Bingo-spil, der netop er blevet lanceret til Commodore 64, Amstrad og Spectrum.

I spillet, der hedder "Bobs Full House" skal du vinde i The Golden Bingo og svare på spørgsmål af underlig herkomst.

Oven i det hele møder du en special guest star ved navn The Acid House Mouse, der danser breakdance på skærmen til tonerne af "Bingo Master Breakout".

Og den er god nok: Vi bilder dig ikke noget ind.

"Bobs Full House" må helt klart kategoriseres som Månedens Taber-Spil numero uno.

At undgå for enhver pris.

TV-Games, alias Domark, står bag "Bobs Full House" - månedens absolutte taber-spil.

HER ER DATA-FORTET

Et nyt, kæmpemæssigt data-fort er netop blevet indviet i staten Pennsylvania i USA.

Bag opførelsen af computerkolossen står det amerikanske telefonvæsen, AT&T, der ligesom sin britiske kollega, British Telecom (dem med Firebird og Rainbird), er meget involveret i databranchen. Ideen med det nye super-fort er at samle verdens bedste hardwarefolk og verdens bedste programmører og give dem ubegrænsede midler til i fællesskab at udvikle fremtidens computer - en maskine, der efter sigende skal kunne indtage det næste årtusinde.

I en speciel fløj af det nye supercenter ligger 10 såkaldte "laboratory-pods", der hver især indeholder 18 mindre forskningscentre. De ialt 180 forskningscentre beskæftiger hver op imod 10 videnskabsmænd, der arbejder med hver sin lille brik til fremtidens computer. Tilsidst er det meningen, at alle enkeltdelene skal samles og derpå udgøre en supercomputer, ingen har set noget lignende til før. Data-fortet er stemplet hemmeligt og sikret som et rigtigt fort, nemlig med døgnvagt, TV-overvågning ved samtlige døre og et omfattende security-check af samtlige besøgende - man er nemlig bange for industrispionage, ikke mindst fra andre lande, der kunne have interesse i at erhverve sig verdens mest kraftfulde mega-datamat.

Når (og hvis) den bliver en realitet...

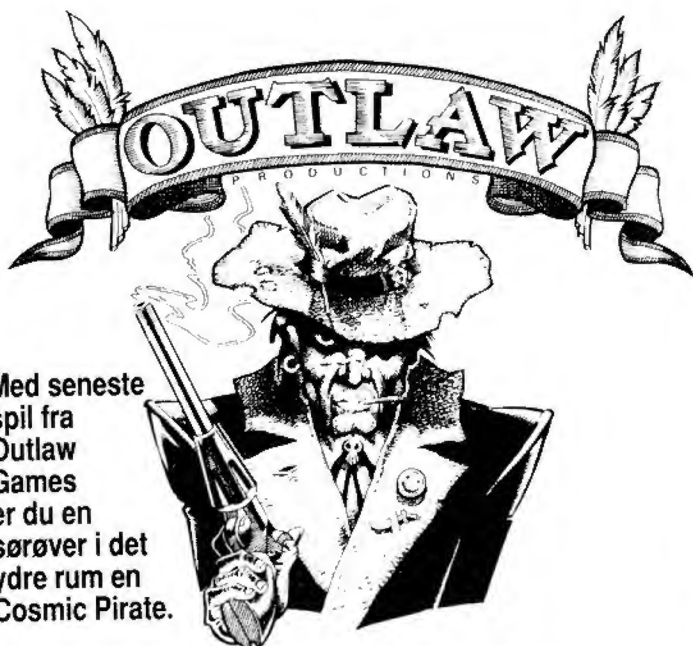


Her udvikles fremtidens computer. Data-fortet ligger i Pennsylvania, USA.

CODE-MASTERS. IGEN.

Månedens opkast-gylp fra brødrene Codemasters, også kaldet bumser-på-ben, handler om et spil ved navn "Ghost Hunter", som drengene angiveligt vil have hele 59 kroner for.

Spillet, der er lavet af The Oliver Twins i samarbejde med The Blott Brothers, er nu at få til Commodore 64/128 og handler om en fyr, der skal jage spøgelser i et forhekset hus.



Med seneste spil fra Outlaw Games er du en sørøver i det ydre rum en Cosmic Pirate.

COSMIC PIRATE

Rumaction fra Outlaw. Det er Cosmic Pirate, der nu findes til både Amiga og Atari ST.

I Cosmic Pirate er du en sørøver, der lever i det ydre rum og skal overfalde andre rumskibe - eller tuskhandle med dem.

Du er en skrap blåtand, der overfalder og overfalder og til sidst tjener så mange kroner af udbyttet, at du kan købe flere kanoner og mere mandskab for på den måde at gå i clinch med endnu større rumfartøjer.

Folkene bag Cosmic Pirate er en lille uafhængig programmør-gruppe, der kalder sig Zippo Games. Og selvom de er ukendte, har de tidligere lavet mange andre spil, blot i andre sammenhænge og under andre navne - senest har de siddet tre år i Japan og programmeret et par spil til Taito-coin up maskinerne.

BLÅ BOG

Vi giver en hånd til de tekniske folk bag produktionen af sidste måneds SOFT TODAY, fordi de formåede at bytte rundt på farverne på side 3 - tak for hjælpen, venner.

Ikke bare blev den store gule tipsbog "1000 Pokes" farvet totalt blå, nej, skærmbillederne på side 3 fik også helt forkerte farver ikke mindst på Amstrads seneste Sinclair-computer, PC200.

Vi undskylder fejlen på d'herrer produktionsmenneskers vegne og iler straks videre med at fortælle, at du naturligvis stadig kan få den store pokes-bog - der er gul i virkeligheden - for kun 19.50, hvis du samtidig ringer til Yvonne på 01 91 28 33 og bestiller abonnement.

INGRID ER TILBAGE

Ja, ja - vi ved det godt, hvis der er nogen af alle de der ventu-re-freaks, der vil kritisere:

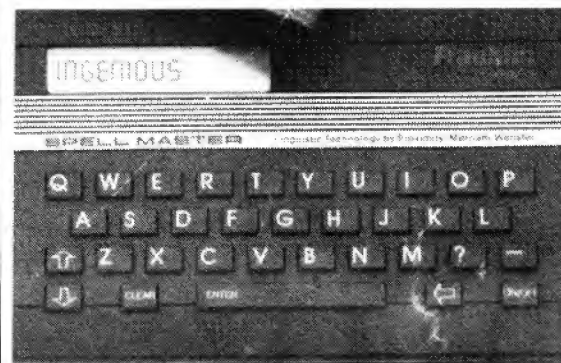
Vores hulebo har været lidt længe om at skrive denne nyhed, så derfor er det nye Level 9 spil "Ingrids Back" allerede på gaden, og nogle af jer har måske endda allerede løst det, mens disse linier læses.

Alligevel skal nyheden om Ingrid-spillet med i avisen. Programmørerne bag det har nemlig fornylig udtalt, at man som inspiration for spillet har brugt et lille nordisk eventyrland ved navn Danmark.

Ja, den er god nok!

I spillet møder du figurer såsom Ingrid Bottomlow og Jesper Quickbuck - underligt spil, for figurerne har danske fornavne og engelske efternavne. Men lad det nu ligge.

Grafikken er utrolig, bedre end mange andre Level 9 spil, og især på Atari ST og Amiga måber man. Iøvrigt fås spillet ud over de to nævnte computere også til PC, Macintosh, Amstrad CPC, Amstrad PCW, Spectrum, Spectrum+3, Atari XL/XE, Commodore 64/128, Apple II og MSX. Så der er lidt at gå i krig med...



80.000 engelske ord er indholdet i Franklin Spelling Ace Computer.

ORDBOG PR COMPUTER

Franklin Spell Master Computer hedder en ny elektronisk ordbog med over 80.000 engelske ord (desværre minus de bedste af de værste).

Formedelst 900 kroner kan du få hvert ord op på en lille LCD-skærm af flydende krystaller, men kan du bedre lide sort skrift på hvid bund, fås samme løsning til 148 kroner. Så hedder den bare "Gyldendals Røde".

NYT FRA MICRODEAL

Der sker noget hos Microdeal, det bekræfter i hvert fald Joanne Sharp, der kan følge de gæve programmørers arbejde på nært hold (fordi hun jobber i firmaet som sekretær for dem).

Noget af det, du kan glæde dig til, er spil som "Airball" til Amiga og "Time Bandit" i IBM-version, ligesom også en Amiga-udgave af "Fright Night" er på trapperne i disse dage.

Til Amiga kommer ligeledes "J.U.G", "Talespin Adventure Creator", "Karate Kid II" og adventure-udgaven af "Fright Night". ST-ejere får det samme, minus J.U.G., der allerede er på gaden i en ST-version.

Så der har du det: Der er noget at se frem til...



Der er meget godt på vej fra engelske Microdeal, især til Amiga og Atari ST.

AGENT-LEGETØJ

Lommeregner, notesbog og 16 små vækkeure. Det er konstellationen i MBO's Datacard til 398 kroner. Størrelsen er som et credit-card, så det er begrænset, hvor meget testholdets ti tommelfingre gad fedte med indskrivning af notater. Skal vi tro pressemeddelelserne fra importøren, Petersen & Kjær, er Datacard imidlertid populær i udlandet, bl.a. hos hemmelige agenter i den vesttyske efterretningstjeneste.

DATA-TELEFONEN

Jo flere knapper, desto bedre. Sådan lyder meldingen fra Ming-Mang land og den er telefonfabrikkerne med på.

Petersen & Kjær i København påstår, de har Danmarks mest avancerede telefon. Og målt i antal knapper har de ret - denne sag overgår de fleste hjemmecomputere og så kan du ikke engang spille spil på den. Dataphone koster 1.495,- plus moms.

24 NÅLE

En LC med 24 Nåle.



star

I pris og kvalitet den bedste: Star LC24-10.



STAR LC24-10, med DANSK manual.

Den bedste i sin klasse. En ny 24 nåls printer, enestående i kvalitet og funktioner.
STAR LC24-10 karakteriseres ved sin høje udskriftskvalitet og mange funktioner.
Papir Parkering, "parker" dine endeløse baner og indfør simpelt og præcist dine enkeltark.
4 FONTS !!, i alt 4 forskellige udskriftstyper med uendelige muligheder og kombinationer, en feature der gør det mere interessant at "printe".
Og med sin ultrahøje opløsning på 360×360 punkter, er DeskTop Publishing legende let med STAR LC24-10.
STAR LC24-10 kan naturligvis anvendes til alle gængse computere.
Se og prøv den nye STAR LC24-10 hos Din Acomatic-STAR forhandler. Dem med den danske manual.

Vejl. uds. kr. 4.995,- ekskl. moms.

star
ComputerPrinteren

Ja tak, vi ønsker yderligere information & skriftprøve.

Firma/Navn: ______

Adresse: ______

Postnr./By: ______

Telefon: ______

Indsendes til: Acomatic ApS, Hesselager 13, 2605 Brøndby.



02 43 02 22 anviser nærmeste forhandler.

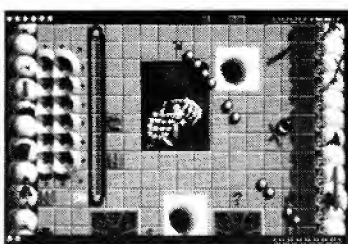
BALLSTIX

Skal vi spille bold mod de store drenge?

Sådan spurgte Roy Barker fra firmaet Psygnosis nogle af sine skrappeste 16-bit programmører, der enstemmigt svarede JA.

Og resulatet? Det blev Ballstix, et helt nyt spil til Amiga og til Atari ST.

I spillet har du en form for udvidet flipper-spil, hvor du skal styre en bold gennem noget terræn, der har en masse farer og en masse underlige ting.



Skal vi spille bold? Sådan spørger Psygnosis med "Ballstix".

Det er altsammen meget sjovt og fremtidsagtigt. Og ideen er i hvert fald ny og ikke set før.

Check Ballstix, når spillet kommer til april.

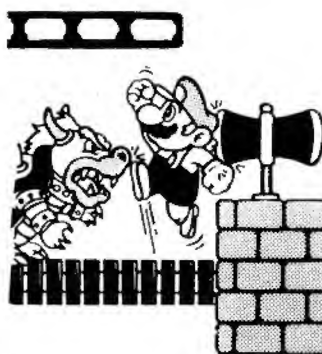
NY SPIL-HOTLINE

Er du den lykkelige ejer af et Nintendo TV-spil, er det med at gribe telefonen og få drejet 06 94 52 26.

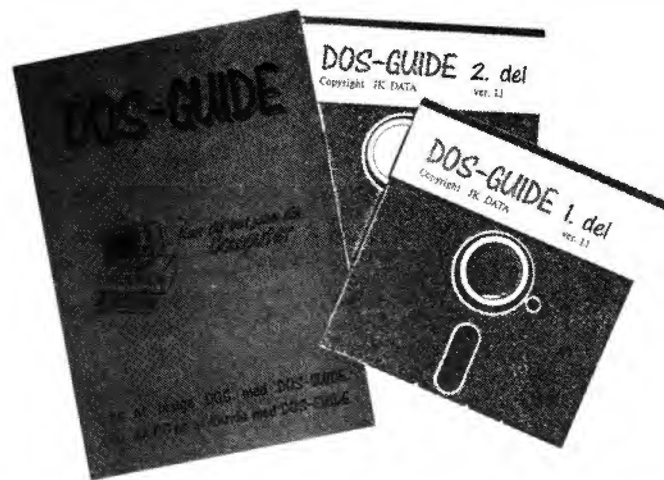
Det er nemlig det nye hotline-telefonnummer for alle dem, der sidder fast i Nintendo-kapslerne (ikke indeni, nød - i selve spillet, naturligvis).

Hver dag, ugen igennem, er telefonen bemandet med Danmarks skrappeste spilpige, Tina, der lader sin kvidrende røst fortrylle livet for dig, der ikke kan komme videre - og drenge: Hun ved, hvad hun taler om. Tina er nemlig game-freak om nogen.

Eneste "catch" er, at du skal ringe mellem klokken 13 og 15. Opkald udenfor dette tidsrum besvares ikke.



Sidder du fast i Mario Brothers eller et af de andre Nintendo-spil? Drej 06 94 52 26 mellem 13 og 15 og få en snak med Tina.



DOS-GUIDE er en EDB-ordborg samt 2 disketter, der effektivt sætter dig ind i brugen af en PC.

SÅDAN LÆRER DU DOS...

Skal vi være do's?

Sådan spørger Jesper Kristiansen, ung jyde og manden bag et nyt software-program, "DOS-Guide", i telefonen, da SOFT TODAY ringer ham op for at få en snak om programmet.

Og han mener ikke, om vi skal sige De eller du til hinanden - nej, han hentyder til sit nye program, der kan lære ganske almindelige brugere ("slutbrugere", som han kalder dem med sin EDB-skole tillærte fagmands-jargon) at betjene en ganske almindelig PC lige så nemt som de betjener en ganske almindelig radio eller en ganske almindelige vaskemaskine.

Jyden fortsætter entusiastisk beretningen om sit hjemmestrikkede program, hvis formål altså er at af-mystificere datamaskiner og gøre dem endnu mere nemme og ligetil for manden på gulvet og hans kone, Maren i kjæret:

Jo, ser do, her er programmet for alle dem, der vil lære sin PC at kende - nu kan alle faktisk lære at arbejde med PCer, for DOS-GUIDE gør din computer til verdens mest tålmodige læremester, der altid er klar, når du selv har tid og lyst.

DOS-GUIDE er et undervisnings- og trænings-program til alle, der har en IBM-kompatibel Personal Computer, en PC. DOS-GUIDE leder dig sikkert gennem EDB-junglen, lige fra hvordan du betjener tastaturet til de mere avancerede ting, f.eks. hvordan du strukturerer en harddisk og laver ...ahøm ...batch-filer.

På dette sted i fortællingen bryder den spørgelystne SOFT TODAY reporter uhøfligt ind og får mumlet:

Bitch-hvaffornåed??

Hvorpå jysker Jesper Kristiansen fortsætter:

Se, det ville do vide, hvis do havde købt DOS-Guide, som fås hos forhandlere landet over til kun 275 kroner inklusive moms. Og du ville også vide, hvordan du skulle arbejde med dem...

DOS-GUIDE gennemgår og træner dig i brugen af de mest anvendte DOS-kommandoer, som du skal bruge i dit arbejde med PCeren. Først fortæller programmet hvordan en kommando fungerer og hvordan du bruger den. Derefter får du lov til selv at bruge kommandoen, og på den måde bliver du dus (dos?, red.) med funktionerne.

Javel, ja. Men hov, stop, nej, manden er ikke til at stoppe. I hvert fald ikke endnu:

Når du køber DOS-GUIDE, får du ikke een, men to disketter. På diskette nummer to kan de lidt mere øvede PC-brugere få gennemgået avancerede DOS-kommandoer, og her vises også, hvordan en harddisk skal omgåes.

I DOS-GUIDE vil du aldrig sidde fast, overalt i programmet kan du nemlig komme videre ved at trykke på "panik-tasten" eller du kan trykke på ESCape og springe direkte ud til hovedmenuen.

Udover lektionerne, der fortæller om din PCer og DOS, indeholder DOS-GUIDE også en medfølgende EDB-ordbog med cirka 400 fagudtryk og forkortelser samt en "tipskupon", hvor du kan teste din viden. Denne test er naturligvis aldrig den samme, hver gang du tager den.

DOS-GUIDE fås både til 5.25 og 3.5 tomme diskdrev. Og SOFT TODAY redaktionen, der har tilbundstestet programmet, kan varmt anbefale det. Vi glæder os allerede til at se, hvad den dygtige århus-programmør har i ærmet næste gang...

BIP-BIP

De små bip-spil er igen oppe, melder Niels Petersen, salgsleder hos legetøjsgrossisten Vini-leg.

Til priser fra 49.85 er spil som "Racing", "Basketball" og "Rescue Woman" blevet populære - her får du lov at lege gæv ridder.

Dobbelt-skærme fås fra 149,-. De kan klappes sammen, en feature, Niels Petersen nævner, mange benytter sig af i bussen eller på kontoret.

Hvor farligt bliver det når...

DATAMATEN LEGER DOKTOR...

En ny debat er startet på hospitalerne: Må computere behandle patienterne og hvis ja, hvem har så ansvaret, om noget skulle gå galt?

Af Rasmus Kirkegård Kristiansen

I dag er datamater rundt omkring på hospitalerne begyndt at skrive narkose-journaler.

Da den første narkosejournal blev skrevet for omkring 100 år siden, var det eneste, man med jævne mellemrum registrerede, patientens puls, patientens vejrtrækningsfrekvens og måske også patientens temperatur.

I dag er man nogle steder begyndt at bruge computere til arbejdet. Små dioder placeret på patienten melder hele tiden tilbage til datamaten om ikke bare temperatur, puls, vejrtrækningsfrekvens, men også meget, meget mere.

De mange detaljerede oplysninger giver en meget omfattende narkosejournal og nu er man i USA gået skridtet videre. Her bruger man de mange data til at lade et såkaldt ekspertsystem træffe beslutninger om hvordan, man skal sætte ind overfor ændringer i patientens tilstand. Computeren bruger med andre ord AI, Artificial Intelligence, til at bestemme behandlingen. Og simple tiltag, som f.eks. at pumpe blod fra patienten eller ændre temperaturen i lokalet, kan computeren sagtens selv gøre. Helt uden den mindste form for hjælp fra hverken læger eller sygeplejersker.

Så langt er vi ikke nået herhjemme. Men alene det, at datamater forsøgsmæssigt udfører narkosejournaler, har startet en etisk diskussion: Hvis nu man også lader computeren stille diagnoser på baggrund af journalerne, hvem har så ansvaret, hvis noget går galt: Maskinen, leverandøren, programmøren, lægen eller hospitalsledelsen?

Derfor føres journaler

Hvis ikke man på hospitalerne skulle føre journaler, ville man kunne spare meget tid. Tid, der kunne bruges til patienterne istedet for.

Men journaler skal føres, det siger loven. Først og fremmest fordi journalen er et juridisk dokument man kan støtte sig til, hvis det skulle komme så vidt. "Man" kan i denne forbindelse være mange forskellige, lige fra læger og sygeplejersker til administrationen, forskeren, sundhedsstyrelsen eller patienten selv.

Ingen kan slippe for at lave journaler, og for at gøre det så grundigt som muligt, er man begyndt at sætte computere til det. Dels giver det mere tid til lægens behandling af patienten at han ikke skal stå og skrive en masse tal ned, og dels giver det mulighed for på kortere tid og med kortere intervaller at tage en hel masse forskellige oplysninger (i teorien et uendeligt antal oplysninger, da der jo hvert sekund kan checkes på hundredevis af ting hos patienten).

Som tendens-angiver er journalen god. Med baggrund i den kan man se kurver, der over en længere tid viser patientens udvikling. Med den slags indblik er det nemmere at få øje på ændringer, når de optræder.

Længst fremme i USA

En anden fordel ved datamatstyret journalskrivning er, at man undgår sjusk. Det er velkendt både herhjemme og i udlandet, at mange narkosejournaler er forkerte, ulæselige eller ufuldstændige med manglende data og lister, der ikke er ajourførte, siger ingeniør Torben Jacobsen, der kender til forholdene.

Især patienter under narkose og intensiv behandling får registreret mange ting og tit meget ofte. Her vil datamaten først og fremmest få berettigelse som journalskriver, men i USA er man på disse områder desuden begyndt at lade maskinen behandle selv.

Ud fra mange komplekse lister med nye tal hvert minut, kan en del læger nemlig tit have svært ved at skelne væsentligt fra uvæsenligt.

Ingenøren beretter om LSD-Hospitalet i Salt Lake City, Utah, hvor systemet er udbygget:

Her har man allerede i nogle år haft et system til central dataregistrering kørende - kaldet HELP-systemet. Udover den automatiske dataregistrering er der også mulighed for at skrive journalnotater via et antal terminaler anbragt på intensiv afdeling og på visse operationsstuer. Både narkosejournal og intensivjournal kan så i sin helhed overføres til datamaskinen.

De data, der ikke registreres automatisk, må ligesom notaterne tastes ind via en terminal.

For at få adgang til journalerne skal man benytte sit personlige password, så ikke uberettigede får adgang til at læse journalen og så man altid - via sit password - kan kontrollere, hvem som har læst i journalen.

Medicinsk interface

Fra USA berettes endvidere om det velfungerende system, der er ved at blive udbygget med en grafisk præsentationsenhed, så alle patientdata kommer til at fremstå som flotte kurver og grafer.

Og Reed Garner, professor i medicinsk informatik, siger: En væsentlig forbedring af hele konceptet omkring automatisk dataregistrering, er hele forsøget på at udarbejde et standardiseret medicinsk interface for sammenkobling af overvågningsudstyr og datamater. I dag er der ingen standard, og der er stort set ikke to fabrikanter af medicinsk overvågningsudstyr med ens parametre i deres interface.

Reed Garner er en af dem, der er igang med at udvikle en standard for det medicinske interface: MIB (Medical Information Bus).

MIB skal være serielt og uden modifikationer skal man kunne slutte flere forskellige firmaers apparatur til den samme computer.

Desuden skal MIB kunne klare to-vejs kommunikation. På den måde kan f.eks. medicin og væskegivning fra en fusionspumpe styres centralt fra computeren, hvilket igen betyder, at computeren på baggrund af de informationer, den får, kan dosere medicin helt selv. Det foregår efter principper, hvor den dosis, der bliver givet, er afhængig af de tal, der kommer ind på journalen - det hele kører som lukket sløjfe.

Og på den måde har datamaten - til en vis grad, i hvert fald - overtaget behandlingen. En udvikling, der er ved at gøre en del af de danske læger direkte data-fjendske.



Computere er ved at blive en vigtig del af hospitalsmiljøet, selvom det måske ikke lige er i denne forbindelse. De fungerer som automatiske journalskrivere og er på enkelte amerikanske hospitaler også begyndt at give patienterne doser af medicin via en direkte slange under huden.

TV SPIL

Nyt fra Atari, Sega og Nintendo

Fat din styrepind og gå i krig med noget af alt det tykke, der vælter ind over landet i denne tid: Det er nemlig ikke småting, og såvel Atari Danmark som Dennis Bergstrøm Trading (Sega) og Electronic Fun (Nintendo) er ved at få øjnene op for, at TV-spil, det er et marked, der er til at tage og føle på.

Især hos Nintendo har den danske importør, Electronic Fun i Nordjylland, gjort alvor af truslerne mpod Sega og Nintendo: Han har taget alle de varme sager hjem til lille Dannevang, og som Lars Svendsen skrev i sidste nummer:

Det er blandt andet guldspillet Legend of Zelda 2 og Personal Fitness, en lille måtte, du lægger på gulvet, og som du skal hoppe på for at gennemføre spillet.

Uanset om du er til condicookies eller hellere vil være den "heldige" spiller af dette spil, må du udmattet puste omkrimg om indrømme, at det at være garvet computerspiller ikke er det samme som før i tiden.

Men nu til ritzau-strimlen fra Det Store Udland (hvor det land så end ligger, red.). Tikke-tikke-tik, kimen af telefoner i baggrunden og NU (laver sin stemme om til TV-sportens Frank Herbert, red.):

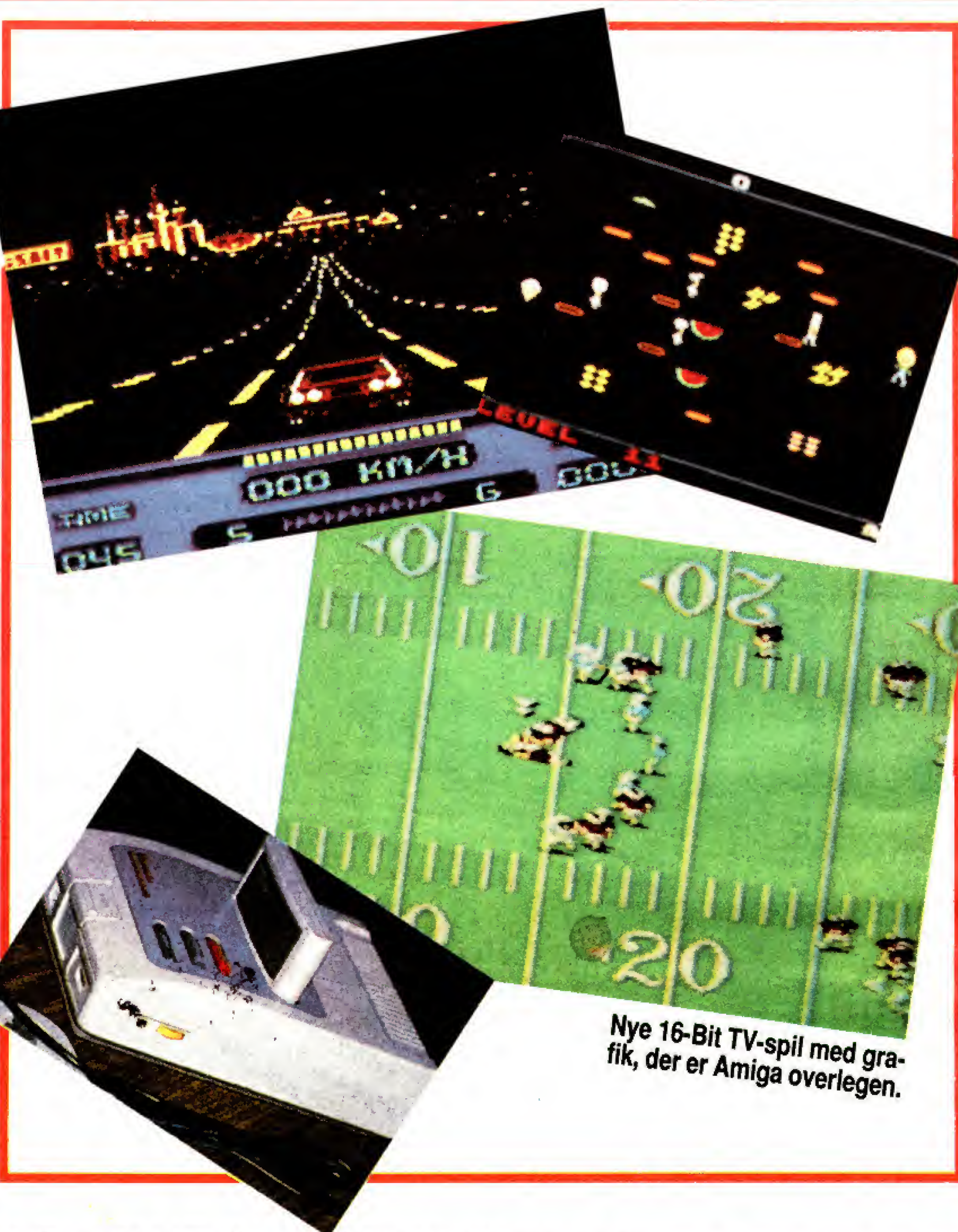
Fra Japan melder Nintendo om stor erobring af markedsandele for firmaets seneste lancering, den såkaldte 16-Bit mega-player console. Maskinen, der har mulighed for at tage imod spil pr CD-ROM, solgte 50.000 eksemplarer de første to dage, den blev lanceret.

Også Sega er klar med 16-Bit TV-spil, der benytter en teknologi ikke ulig Amigas. Spillene har en utrolig grafik, der i mange tilfælde vurderes som værende BEDRE end arcade-hallernes, og ikke nok med det: De kan spilles derhjemme, fra din egen tv-skærm og helt uden at putte de små yen-stykker ned i sprækken (der er nemlig ikke nogen sprække, red.)

16-Bit tvspillene er ægte tv-spil, dvs uden tastatur og uden mulighed for at bruge dem som computere. I Japan er de endnu ret dyre, omkring 10.000 - 12.000 kroner omregnet, men det forventes, de vil falde drastisk, når den første interesse har dulmet.

Hvornår de nye super-TV-spil kommer til Danmark, og hvad de så i givet fald vil koste, vides endnu ikke. Men SOFT TODAY redaktionen vil være først på banen med de nyeste reporter så snart, vi har dem i hus. Stay tuned, on this very channel...

Og efter denne omgang udbrud, nu til de mere almindelige tv-spil. Vi har testet de nyeste!



Nye 16-Bit TV-spil med grafik, der er Amiga overlegen.

NINTENDO: "RAD RACER"

Det sure show er over os endnu engang, nemlig i en klar Nintendo-kopi af Segas fænomænalt populære "Out Run".

Nintendo, der ikke vil lade konkurrenten noget efter, har produceret en klokkeklar fotokopi i form af "Rad Racer", hvor din bil er en rød ferrari, grafikken er klar kopi og ja, hvor du endda - præcis som i Out Run - kan vælge mellem forskellige soundtracks, mens du kører.

Handlingen er henlagt til en ond og grufuld vej (hvordan kan en vej være ond og grufuld, red.), hvor du dog trods alt - i modsætning til Out Run - kan vælge at skifte ferrarien ud med en formel 1 racer inden du kører. En eller anden forskel skal der jo være... "Rad Racer" fra Nintendo er så nyt, at selvom Electronic Fun er hurtig, har han knap nok nået af få DETTE spil med i sækken.

Kørerne i spillet er små tykke japanesere, og efterhånden som du kører afsted, bliver det også nat, og en LÆKKER grafik med City of Lights skinner op ude i horisonten.

Spillet er hurtigt, det er realistisk og nu kommer det bedste: Der er en 3D mulighed indbygget, hvor du ved hjælp af et sæt specielle briller (vedlagt) kan se al action som om det kommer blæsende ud i dit pixelbefængte ansigt. Det er ret suverænt, især fordi man ikke - som hos Sega - skal have fat i fars store pung og spendere en mindre formue på special-briller for at få 3-dimensionelt look.

Så alt i alt, selvom Rad Racer er en klar kopi af Out Run, så er det faktisk helt godt at spille. Een skal i hvert fald ikke klage over den tekniske kvalitet, og har du en Nintendo, er det her ubetinget det bedste racergame til din maskine. Bare synd, det kom to år efter konkurrenten...

★★★★

ATARI XE: "FOOD FIGHT"

Enhver skoledreng drømmer om det her: At få lov til, helt uden lærerens indblanding, at erobre skolens kantine og kæmpe et drabeligt slag, hvor det gælder om at slås med mad! Sådan er det i "Food Fight" til Atari XE, hvor The Softwaorks Factory har stået for programmeringen og Atari selv står som udgiver.

I spillet møder vi Charley, en tyk bamse af en skoledreng, der elsker at ÆDE. Han er på vej til det lokale tivoli, og det første han gør, er at stille op i årets Food Fight konkurrence: En konkurrence, hvor det gælder om at smide mad efter hinanden.

Dit job i spillet er at hjælpe Charley samle ammunition til den store krig, nemlig i form af deciderede desserter og kampklare kager. For slet ikke at snakke om spinat, bananer, tomater, meloner, og hvad har vi...

Undgå den angribende kok, der kommer imod dig, indled et flankeangreb med lagkager og tving kokken til ydmygt at trække sig tilbage til hvor han kom fra.

I spillet er der en tidsfaktor, nemlig i form af en kæmpestor iskagfe. Den er din, medmindre den da har nået at smelte væk inden du har vundet.

Tag iskagen, æd den i bedste Charley-stil og gør dig klar til krig nummer 2: Klar kage... Jo, der sker noget i "Food Fight". Ikke bare er grafikken OK, også lyden er fin (i hvert fald fin nok), og ideen bag må da klart siges at være nytænkning.

Spillet, der er set i forretningerne til 178, byder på timevis af underholdning. Det er ikke det fedeste til Atari XE Game System, men det er der, og det er faktisk alligevel mere end acceptabelt.

Værd at overveje, især til prisen.

★★★

SEGA: "GREAT FOOTBALL"

I sidste nummer af SOFT TODAY havde vi lagt vores klamme fingre på et af de sega-spil, der mest var lavet til det amerikanske marked, nemlig "Great Baseball". Sådan er det også i dag: Her har vi fat i "Great Football", og selvom "Great Football" er "made in Japan" af Sega, er der ingen tvivl om, at der med ordet Football i hvert fald IKKE menes den slags grønsvær-driblen, vi kan præstere på de hjemlige baner.

No, sir: Vi snakker Football i bedste amerikanske forstand, nemlig American Football - også kaldet Rugby - der er en kæmpesport i USA.

Alligevel skulle vi herhjemme nok kunne få et par timer eller tre til at gå med spillet. Alene det at lære alle de uhyggeligt mange komplicerede regler skulle nemlig nemt kunne tage det meste af en ellers god eftermiddag, og så er det ikke engang fordi instrukserne er på english.

Du styrer med dit joycard, og der er ikke så meget action, for en hel del af "Great Football" handler om taktik og det, der er værre. Men nuvel: Grafikken er da god, og den tekniske udførelse er der ikke noget at udsætte på - programmørerne, de kan deres kram.

Du kan vælge mellem at spille mod computeren eller mod en kammerat, og du kan - når du starter op - vælge mellem en hel del hold, hvoraf de fleste er hold fra virkelighedens USA.

Hvis du har set Superbowl for nylig på TV2, så kender du holdene og ved også, at ikke bare er Rugby et meget voldeligt spil, det er også keeeedeligt at se på, for der er hele tiden 1 minuts spil, 8 minutters pause, 1 minuts spil, 4 minutters pause, 1 minuts spil, 7 minutters pause osv osv.

Så selvom vi ifører os skulderpuderne, beskyttelseshjelmen og det lille joycard, så er der ikke meget at hente i "Great Football". Måske hvis man var amerikaner...

★★



SÅDAN LAVER DE CHIPS

De små "hjerner" inde i din computer er verdens sværeste job at frembringe.

Chips.
Alene ordet giver en bismag af franske kartofler og andre sprøde sager fra Kims og Taffel, men det er langt mere avancerede produkter vi taler om. Nemlig al det hardware, der ligger inde i din computer. At lave microchips er verdens sværeste job, og det er ikke lige noget, man sætter alle og enhver til.

Hold op med at ryge. Hold op med at bruge make-up. Og hold op med at bruge hårlak. Det er den besked, folk får, når de bliver ansat på chipfabrikker som Intels og Motorolas. Det er fabrikker, der er rene science-fiction byer i måden, de er bygget op på. Fabrikker, der producerer det aller-inderste, hjertet, til computere. CPU'erne, små microchips ved navn 6502, 80386 og Z80 for nu bare at nævne nogle af de mere udbredte typebetegnelser.

De små chips, der ligner saltlakridser med små ben, er penge værd og i takt med, at de bliver mindre og mindre, bliver ydeevnen større og større. Nogle af de nyeste modeller er formidabelt hurtige, rummer enorme funktioner og har store regne- og ydeevner. Men de er heller ikke helt nemme at lave...

Og det er derfor, folk hverken må det ene eller det andet, når de skal lave microchips.

Først og fremmest stiller chipfabrikation krav om fuldstændig klinisk renlighed - ja, meget mere end det. "Svigermorsprøven" med fingeren er langtfra nok her: Vi taler renlighed med de såkaldte rene rum af klasse 1. Her tillades højst 3 (tre) støvpartikler pr. kubikmeter. Eller for at tale teknisk sprog: Betegnelsen "klasse et", der er den højeste indenfor industrien, henviser til en reduktion af enheder i den forurenede luft på ned til 0.5 mikron pr. kubikfod luft. Intels seneste chipfabrik har "rene rum" på ialt 2.800 kvadratmeter. Det svarer til en værdi af godt en halv milliard kroner. Oveni kommer så udgifter til alt ekstraudstyret, der skal sørge for, at de rene rum forbliver rene. Først og fremmest skal der bruges vand, masser af vand. 3.000 liter vand i minuttet, døgnet rundt, er kravet, for vandet bruges til luftrensning, køling, opvarmning og selve chipfremstillingen, hvor det de-ioniseret og skal være absolut rent.

Støv er bandlyst på chipfabrikker som Intels og Motorolas. I en enkelt chip taler vi nemlig om elektroniske baner med en bredde på under 1/1.000.000.000 millimeter. Hvor lidt det så er? Tjaeh, tag et menneskehår og kløv det i 75-100 lige store stykker...

Jorden må ikke ryste
For godt et halvt år siden begyndte amerikanske Intel opførelsen af endnu en ny chipfabrik. Stedet var Rio Rancho i den amerikanske stat New Mexico, men forinden var gået år med at finde ud af, hvor den skulle ligge. Fabrikken stillede nemlig større krav til den rigtige adresse, for intet sted måtte den 65.000 kvadratmeter store grund ryste så meget som bare en lille bitte smule. Chipfabrikation er nemlig særdeles følsom overfor rystelser.

Hvorfor fortæller den danske ingenør Hans Kyster:
En chip består af et antal (halv)ledende lag lagt ovenpå hinanden. Hvert lag fremstilles via en maske, der med en avanceret fotografisk teknik overføres til chip'en, hvorefter chip'en sendes gennem diverse ætsende bade. Med den præcision, der efterhånden kræves, vil det være nødvendigt at kassere en hel portion chips, hvis en maske bliver placeret bare een milliontedel millimeter forkert. Derfor skal fabrikken bygges på tunge fundamenter, forsynet med diverse dæmpere. Men desuden er det alligevel bedst at holde sig på afstand af jernbanelinier og motorveje med tung trafik.

Det er ikke helt ligetil at arbejde med chipfabrikation. En ny fabrik er forældet 3-5 år efter opførelsen, og det er ikke helt billigt at opføre fabrikkerne: Intels seneste kostede 1,5 milliarder kroner, Motorolas kostede 2 milliarder kroner.

En af årsagerne til den høje pris hedder miljø. Hensyntagen til miljø koster kroner, og chipsfremstilling hører til i gruppen af virksomheder, som miljøtilsynet ville kaste sig glubende over, om en sådan fabrik nogensinde skulle blive etableret her i landet. Der skal nemlig bruges en hel del kraftigt ætsende kemikalier, som efter fremstillingen findes i udluftning, i spildevandet og i røg. Altsammen noget, der skal renses totalt. Og med firmaets eget rensningsanlæg.

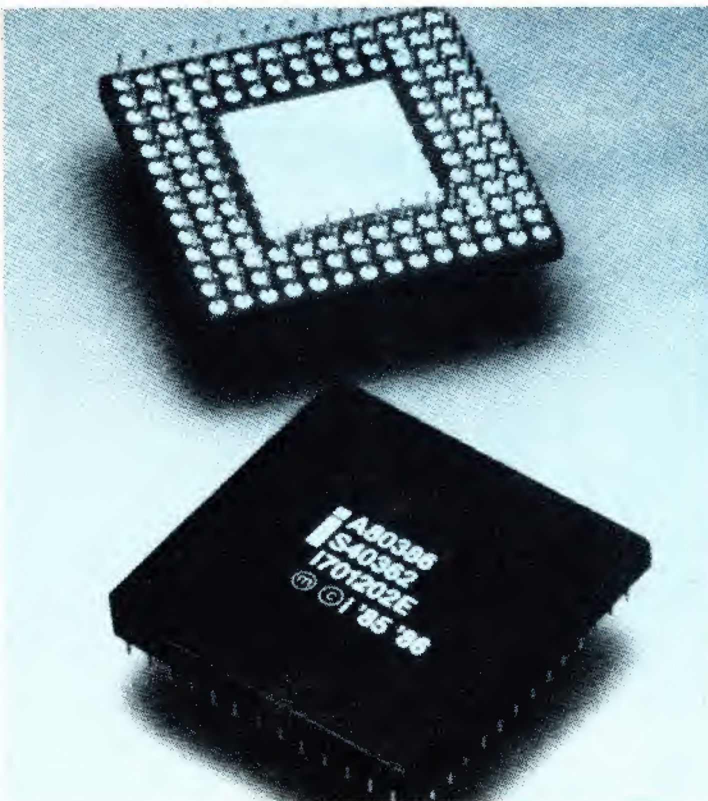
Renlighed koster også penge. I de rene rum skal luften nemlig skiftes omkring 600 gange for hver time. Samtidig skal alle ansatte i de rene rum bære rumdragter, og almindeligt papir er bandlyst: Skal nogen bruge anvisninger eller illustrationer, skal disse være skrevet på partikelfrit papir - en art science fiction opfindelse, der ikke fås for under 500 kr. pr. ark!

Det eneste, der ikke er så dyrt, er at be' de ansatte stoppe rygning, kvitte make-up og helt droppe hårlak til fordel for øgede fremskridt i kampen om at gøre chips mindre, mindre og mindre. Og det gør de gerne. Microchips er nemlig fremtiden. Også selvom de er dyre og helt vildt besværlige at producere...



AT&T's nyåbnede chipfabrik uden for Madrid har kostet omkring 2 milliarder at opføre. Den er forældet om 3-5 år, mener eksperterne.

Chips er overalt i elektronikken i dag. Men de er dyre at lave...



ÅRETS COMPUTER

SPAR

6000 KRONER



COMPUTER & SUPERPACK

Med 4 nytteprogrammer plus hele 21 SPIL med en VÆRDI alene på ca. 6000,-

PRIS alt incl. 4.995,-

Computeren

ATARI 520 ST.

512 Kb RAM, 192 Kb ROM, **Motorola 68000 processor**, **Indbygget TV-modulator, Indbygget MIDI (musiktilslutning)**, GEM, ST- BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programudbud. Brugerklubber med mange Public Domain programmer.

Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**
  Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**
  Skab dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**
  Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**
  Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

KUPON

☐ Jeg ønsker flere oplysninger om ATARI SuperPack

☐ Jeg ønsker at få oplyst navnet på nærmeste ATARI-forhandler

Navn: ____________________

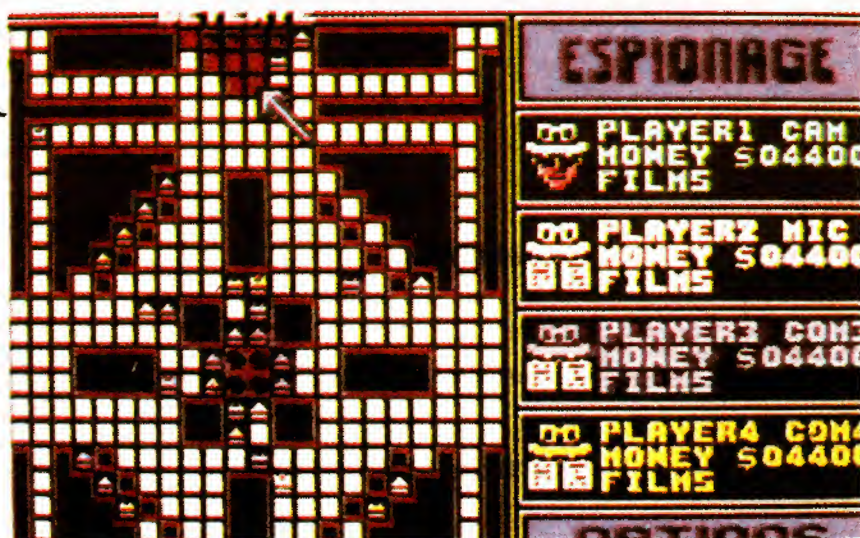
Adresse: ____________________

Postnr, by: ____________ Telefon: ____________

Sendes til:
ATARI Danmark * Kontorhuset * Værkstedsgården 7 * 2620 Albertslund







TIL KAMP MOD HÅRDE STOFFER

Manhattan Dealers (Silmarils) -
Atari ST, Amiga og PC

Enhver ved, at det ikke er på Christiania, der handles med hårde stoffer. Det er på Manhattan. Og derfor har det nye ST-spil fra Silmarils fået titlen "Manhattan Dealers".

Silmarils er et nyt softwarehus, hvis eget navn lyder som noget, man putter i sit vand efter en hård druktur, når hovedet værker, men det tager de sig ikke af - istedet har det nye softwarefirma besluttet at gøre sig kendte ved at lave kvalitetsspil, der først og fremmest er anderledes og har god grafik.

Det med anderledes kan man roligt sige at de er med "Manhattan Dealers". For hold nu godt fast i sædet og tilt dig selv i armen, når vi spørger "Hvilke hårde stoffer er det, du går til kamp mod i Manhattan Dealers? Er det hash? Heroin? Kokain?". Svaret er klart nej. Det, du er ude efter, er istedet koffein.

Yes, my boys, du læste rigtigt: Koffein. Handlen med koffein er taget til i Manhattans underverden, hvor skrupelløse mafiabosser lever fedt af at forsyne afhængige udskud med stoffet, de har så hårdt brug for.
Kaffebanden, der ledes af dig - inspektør Harry -, er på konstant udkig efter pushere, der forsøger at sælge colaer med koffein samt kaffe med det afhængighedsfremkaldende stof.
Og det har ført til et rapt lille action spil, hvor du går rundt i gader og stræder og inde i huse i New Yorks mere skumle kvarterer, på jagt efter distributører af stoffet.

Grafikken er fedest. Der er masser af fine detaljer, masser af ægte New York grafitti og en lille måler, der viser hvor meget livskraft, du har tilbage. Hver gang, du slås, mister du nemlig lidt af din livskraft, og når måleren er helt nede ved skeletkraniet - i nederste venstre hjørne - er du tot, som de siger i det tyske.

Når du møder pushere, skal du slås med dem for at bemægtige dig stoffet. Og nogle af fjenderne er ret fantasifuldt tegnet: Du møder blandt andet punkere med indianerhår - de angriber dig med cykelkæder og motorsave, ligesom du kan støde på joggerpushere i selvlysende sportstøj. De sidstnævnte kæmper med samuraisværd eller baseball-bats, præcis som i filmen "The Wanderers".

Så slå bare til, alt hvad du kan, og mor dig tilmed. I "Manhattan Dealers" er der masser af festlig slå-og-sparke action til selv den mest hidsige ST- eller Amiga-ejer. Og samtidig med, at agressionerne får afløb, kan du grine over alle de små detaljer og frydes over den fede grafik.

Som et ekstra plus er også lydsiden en positiv overraskelse - den er tydeligt inspireret af gamle Clint Eastwood film, med masser af slå og sparke lyde, mens du som inspektør Harry går amok og dræber de mange koffeinhandlere på Manhattan.

Fire stjerner er minimum til dette spil. Hjerne skal du ikke bruge meget af, men een ting er sikker - dit joystick, og ikke mindst din fire-knap, skal nok blive benyttet flittigt.

Rasmus

Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★★



SPION-LEG

Espionage (Grandslam Entertainment) -
Commodore 64, Amstrad, Spectrum, Amiga, PC, MSX og Atari ST

Først kom RISK, bygget over et populært strategibrætspil for voksne. Nu har vi ESPIONAGE, endnu et populært - engelsk - strategi-brætspil for voksne.

Det er ikke så meget ved for os danskere - så er RISK straks sjovere, for det kender vi trods alt. ESPIONAGE er lidt for kompliceret, når man ikke kender det, og selvom der er instruktioner med, har man ligesom ikke så meget at forholde sig til, når man aldrig har prøvet at spille spillet "i virkeligheden".

Nå, men det handler om at spionere, og du flytter brikker lidt som i et skakspil. Det hele er lidt avanceret og er absolut for voksne, endda kun for voksne, der er meget tålmodige og meget gode til engelsk. Strategi er der meget af, og ingen tvivl om, at det her spil vil blive en topscorer blandt favoritterne til klubaftenernes underholdning i Mensa-foreningen.

Der er bare den hage ved det, at man ikke rigtigt får brugt sin skydeknap. Og det mener i hvert fald denne anmelder er en stor ulempe - jeg siger bare: Når nu den lille røde sidder sådan og kigger på dig, så lad os få et spil loadet ind, hvor den også bliver brugt til noget. Noget fornuftigt (f.eks. som at skyde invaderende horder af fremmedartede rumvæsener).

"Espionage" er en tør triller. Spioner plejer at være mere ved.

Lars

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★

ER DU DEN SPORTY TYPE?

Supersports (Gremlin Graphics) -
Spectrum, Amstrad, Commodore 64

"Mit navn er Gert. Jeg er 25, 165 høj, ikke tyk og er joystickrytter. Mine interesser er: Dig, gåture i naturen, hjemmehygge, TV og min computer. Den, jeg savner, skal have et godt humør. Det gør ikke noget, hvis du har et barn, for jeg kan godt lide børn og er den sporty type".

Nej, nej, bare rolig - det er ikke en kontaktannonce fra vores redaktør.

Det er en annonce fra Gert, der er helt vild med "Supersports", for selvom han aldrig har dyrket sport i sit 25-årige liv, er han en joystickvrider, der for alvor går til den i seneste opus fra Gremlin Graphics. Hans drøm i livet er at komme på TV2 med sin kontaktannonce. Og så at få highscore.

I "Supersports" er der fem sportsgrene: Dødsdykning, undervands-krig, kokainskydning, mand-til-mand kamp og bueskydning.

Der er ikke så meget at sige om spillet, for selvom de forskellige events lyder nye og fede, er det blot omskrivninger af de gamle Daley Thompson og Summergames -temaer: Du skal dels kæmpe karate og dels vride dit joystick sønder fra side til side.

Grafikken i spillet er ikke særlig god i nogen af versionerne, så den vil vi ikke spilde tid på. Lyden? Heller ikke nogen kommentarer - du er faktisk bedst tjent med at skrue helt ned for volumenknappen på din monitor eller lægge en pude over computeren, hvis du spiller på en Spectrum eller Amstrad med indbygget højttaler.

Glem "Supersports". Glem Gremlin. Det her er noget crap.

Lars

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	
Pris/kvalitet	★





Citizen drive
3,5" - Eksternt
KUN 1395,-

Danmarks største Data Super - marked!

Diversespalten:
Alcotini Soundsampler, leveres med kabel, software og dansk manual **795,00**

Konix har lavet en afløser for deres verdensberømte joystick. Afløseren hedder **Navigator** og fås i din CPU butik nu:

Navigator joystick	**198,00**
Photon Paint	**995,00**
Philips mon. 8833	**2495,00**
Philips mon. 8802	**2895,00**
Musemåtte	**78,00**
Rensedisk 3,5"	**39,00**
MIDI interface	**595,00**
Lyspistol	**549,00**
10stk. 3,5" disks	**175,00**
Printerkabel 1,8 m	**118,00**

Alle priser er incl. moms

CPU BBS - Prøv den.
CPU har oprettet en BBS på tlf. 08 26 15 75. Du skal stille dine parametre som følger:

1200/2400, N 8 1

For at sikre dig mod virus, skal du først godkendes som bruger. Dette gør du ved at ringe os op og lægge nogle fakta om dig selv. Dagen efter har du adgang til alle mulige spændende programmer, on-line spil og prislister.

Amiga 500	**4895,00**
RAMudvidelser m.ur	**1995,00**
Multiplayerkable a	
minimum 2 stk.	**149,00**
Kings Quest	**398,00**
Printerkabel 3,0m:	**148,00**
Star LC-10 colour	**2795,00**
Star LC-10	**2395,00**

Alle priser er incl. moms

Kommunikationspakke med modem, software og kabel.
Har du brug for en samlet løsning til kommunikation, tilbyder vi en virkeliggod og gennemtestet pakkeløsning.

Supermodem 2400 boud, et rigtigt godt og solidt modem. Vi har solgt det i 3 år og altid været tilfredse med kvaliteten.

Tekniske data: 0-300, 1200 og 2400 baud, fuld duplex, syncron og asyncron, Bell 103, 212A, CCITT V.21, V.23, V.22 bis, autodial, autoanswer, software volume control, tone og pluls, data/voice omskrifter.

Normalpris 2.298,00

Aegis DIGA, kommunikations software. Totalt menustyret, up & downlodning af filer, telefon - nummerbase med alle indstillinger lagret, m.m. Virkelig brugervenligt program. Normalpris: **998,00**
Modem kabel: **Kr. 198,00**
Modem. Aegis DEGA samt kabel, normalt 3494,00, spar 499 kr. kun:

2.995,00 incl. moms

Vi tager forbehold for ændringer i priser og specifikationer.
Vi leverer med det samme, forudsat varerne er på lager.
Alle priser er incl. moms.

CPU 2000
Falkoner Alle 16
2000 Frederiksberg
Tlf. 01 24 21 21

CPU 2610
Rødovre Centrum
2610 Rødovre
Tlf. 01 41 60 42

CPU 2100
Østerbrogade 110
2100 København Ø
Tlf. 01 43 04 00

CPU 2300
Amagerbrogade 124-126
2300 København S
Tlf. 01 55 25 00

CPU 5000
Pogestræde 26-28
5000 Odense C
Tlf. 09 91 20 33

CPU 8000
Åboulevarden 45
8000 Århus C
Tlf. 06 18 39 33

CPU 9000
Nørregade 27
9000 Aalborg C
Tlf. 08 13 22·77



OG SÅ TIL SØS

Offshore Warrior (Titus) - ST, Amiga, Amstrad og PC

Der sker så afgjort noget å de syv have for tiden. Bølgerne flyver rundt, og det samme gør du, i hvertfald hvis du har loadet seneste game fra engelske Titus ind i din computer.

Spillet hedder "Offshore Warrior", og som titlen mere end antyder, er du en kriger, der udkæmper dine krige til havs. Handlingen er henlagt til fremtidens moder jord, der er befolket med beboere, hvis eneste formål med livet er at dyrke en vild og blodig sport.

Sporten, de dyrker, er ikke ligefrem noget, Morten fra Sporten eller Jørgen Herbert for den sags skyld ville bifalde: Den går nemmerlig ud på at dræbe modstanderne mens du sejler rundt i kæmpemæssige, missilbevæbnede speedbåde for fuld hammer på søer og have rundt omkring.

Din speedbåd er udstyret med diverse (læs: De værste) dødbringende våben, og selvom grafikken i starten ser stille og rolig ud - med en fredfyldt, blomsterrig kystlinie - sker der snart ting og sager.

Fordi al action foregår på vandet, er der ikke bakker og dale som i et almindeligt racerbilsspil, og de eneste forhindringer, du kommer ud for, er altså at skulle styre til højre og venstre - ikke op og ned.

Du ser grafikken gennem din forrude og har et ret nydeligt 3-D view af de klippestykker, du skal undgå, og de modstanderbåde, du jagter.

Kontroltasterne er almindelige: Højre og venstre styrer, op og ned angiver farten og "fire"-knappen sidder du på, når du vil affyre et missil.

Lyden i spillet er underlig: På titelskærmen er sangen ret fed, men i selve spillet siger din båd "fiiiiisssss" - lidt ligesom når man lukker luften ud af en ballon og i hvert fald ikke en lyd, der har syndeligt meget tilfælles med en powerspeedboat.

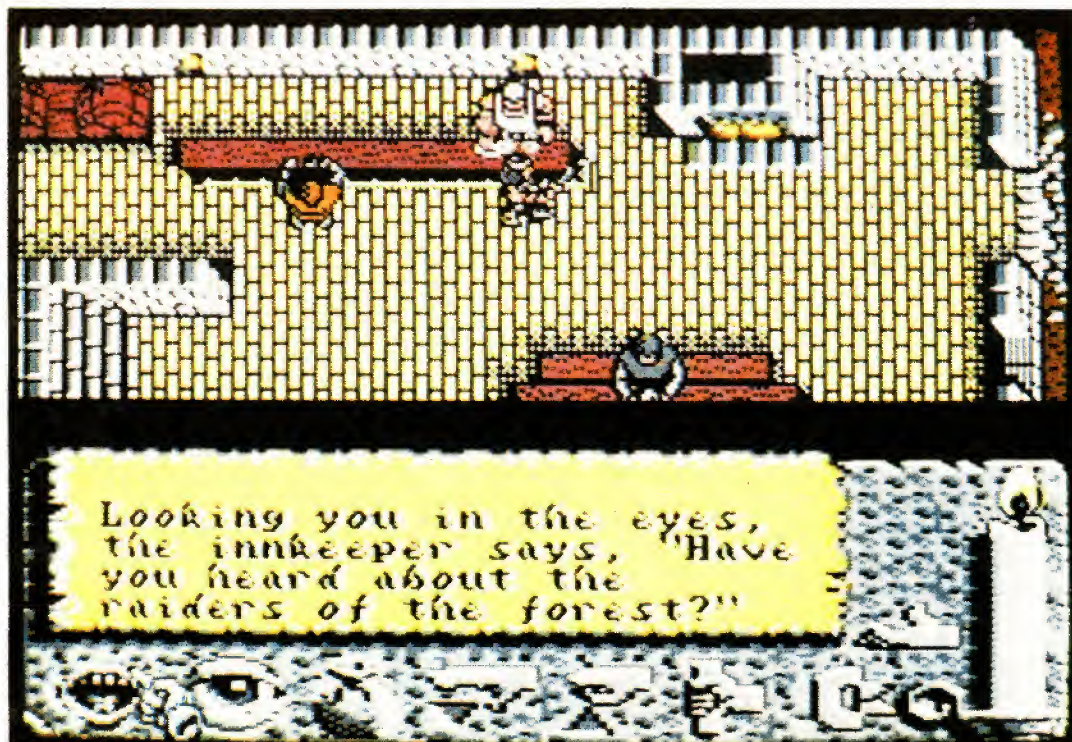
Grafikken i "Offshore Warrior" er derimod ganske god, med en flot tegnet speedbåd og masser af gode farver. Selv Commodore 64 versionen, der kommer til april, siges at indeholde en hel del farver, så bare glæd dig.

Eneste minus ved grafikken er at vand nu engang er vand. Det er blåt. Og så er den fis slået. Der er ikke så meget at gøre ved det, men vand er faktisk noget slemt kedeligt næd, selv omsat til pixels.

Og det er spillet her i virkeligheden også. Der er nogle timers underholdning for garvede skyde-freaks, der bare vil have et hurtig shoot-em-up for at få tiden til at gå. Men så er der heller ikke meget mere - "Offshore Warrior" ville være en klokkeklar succes som billigspil, men som det er nu, til fuld pris, er det for dyrt.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★



FÅ TIDEN TIL AT GÅ

Times of Lore (MicroProse) -

Commodore 64, Spectrum, Amstrad, Atari ST, Amiga

Rollespil er kommet for at blive. Sådan siger huleboer Martensen, fast adventyrknækker på søstermagasinet COMputer. Og ikke nok med det: Selv på SOFT TODAY har vi hoveder, der sidder og spiller såvel almindelige adventures som de nye rollespil, "role-playing games" eller RPGer som de også kaldes.

Tag nu for eksempel bare seneste diskfuld fra amerikanske MicroProse.

Spillet hedder "Times of Lore" og er oprindeligt frembragt af firmaet Origin, kendt tidligere for de succesfulde Ultima-spil, der indtil videre er udkommet i en hel lang serie med dette spil som den sidste tilføjelse.

Handlingen foregår engang langt tilbage i en ukendt eventyrtid, der vel mest af alt kan sammenlignes med middelalderen. I hvert fald er der store skove, masser af riddere og også en enkelt ungmø hist og her, som kan reddes (med mere) hvis du får tid til den slags.

Efter 10 års krig mellem barbarerne og dem, der sidder på tronen (en gut ved navn High King of Albareth, også kendt som Valwyn), er eventyrlandet Strebor affolket og øde.

Lovløshed hærger, og en enkelt by - Ganestor - holdes i jerngreb af onde røvere.

Det er nu op til dig at genopbygge dette før så stolte land og give indbyggerne deres lykke tilbage. Kan du bringe solen ind i deres liv og fordrive mørkets onde kræfter? Kender du en måde at gøre det på? BT. Så sker der noget.

Nej, så nemt er det ikke. Istedet for at smølfe derudad, skal du på de indledende skærme vælge din mand - du kan vælge mellem at være tre forskellige karakterer, hver især med sine plusser og minusser: Enten en ridder i rustning, en valkyrie, der er hurtig og adræt, eller en barbar med masser af muskler, men ikke så meget hjemme på den øverste etage.

Med joysticket styrer du dine bevægelser og også, når du skal slås. Alle andre ting - som f.eks. at handle eller samle noget op kontrolleres ved hjælp af små ikoner, altså symboler nederst i skærmbilledet, som du trykker på.

De første skærme i spillet imponerer. Grafikken er indbydende flot og meget a la Cinemaware i stilen. Resten af spillet er også pænt tegnet, med nydelige og farverige sprites, der virkelig lyser op i et ægte middelalder-miljø.

Og som om det ikke var nok: Musikken i spillet er skabt af mesteren himself, den legendariske datadjævel Martin Galway, som vi ellers ikke har hørt noget til i laaaange tider. Mens du spiller er der ikke meget musik (det er mest på intro-skærmene), men til gengæld er der lydeffekter og den slags.

Et godt spil, der har mange fine detaljer og nok skal kunne holde interessen fanget i en hel del tid.

Lars

Grafik	★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★





C64 PÅ AMIGAEN

Tetra Quest (Microdeal) - Amiga, Atari ST

Der er ikke noget galt med Commodore 64 spil, ikke sådan generelt i hvert fald. Men der er noget galt, når Amiga-spil begynder at ligne noget, man kunne have fået på Commodore 64 - alene af den grund, at der går tre 64'ere på den pris, du giver for een Amiga (er du med, red.). Et sådant spil er "Tetra Quest" fra Microdeal i det engelske.

Grafikken ser ud som noget, de har tyvstjålet fra Mastertronics overskudslager for aflagte 64'er-billigspil, og det er også OK, hvis bare ikke ens computer hed Amiga og kunne opvise et par tusind forskellige farver istedet for de tre eller fire, der er vist i "Tetra Quest".

Nå, men det er vi altså enige om. Dårlig grafik. Men derfor kan der vel godt gemme sig et udmærket spil, hvis vi skraber os vej ned under overfladen. Eller hur?

Fat joysticket og begiv dig med testholdets udsendte ud på en rejse til fremtidens olympiade. Det er nemlig her spillet foregår, og Phobus, solguden, har en udfordring til dig: Du skal finde seks piller indeni Tetradomen, og kan du det, får du magten over riget.

Hver pille er spredt i 64 forskellige småstykker, der hver er gemt på en af ialt fire skærme. For at finde ud af, hvor pille-stykket er gemt, skal du på hver af de fire skærme samle en mønt i rigtig rækkefølge, vel at mærke. Og er du

med så langt, vil du vide, at du altså ialt skal samle 256 mønter for at vinde... Allerede ved mønt nummer 23 syntes vi, at det begyndte at blive lidt kedeligt det hele - sådan henad at gentagelserne kom for tit og den slags. Selvfølgelig kom der lidt afveksling: For eksempel kiggede ET og hans venner forbi til kaffe, og de skulle selvfølgelig pløkkes midt i knoppen, ligesom en UFO eller to også fik skudt hovedet af og en Roger-Rabbit lookalike blev smadret til små pixels efter et velrettet skud med fars laserkanon.

Meen...

Det var stadigvæk lidt ensformigt med alt det, der skulle samles og samles og samles og. Ja, du ved, hvad vi mener.

Til sidst var der bare ikke så meget ved at sidde og pille ved joystciket, så vi slukkede efter den første time og har ikke loadet "Tetra Quest" ind siden.

Næste gang, Microdeal vil lave Amiga-spil, skal de huske på to vigtige ting: 1 - Lyd og grafik må gerne være beregnet til Amiga, ikke til C64 (eller Spectrum, for den sags skyld). 2 - Der må også gerne ske noget i selve spillet (helst), for Amiga-ejere er krævende mennesker med god smag.

Egentlig er "Tetra Quest" ikke et minus-spil, for der er ikke noget, der er direkte dårligt eller grimt. Det er bare lidt for kedeligt og lidt for almindeligt, og så er der jo det der med grafikken...

Køb noget andet, nu du så gerne vil af med moneterne. Køb for eksempel næste nummer af SOFT TODAY, så jeg kan få lønforhøjelse (hvad fedter den mand for? red.)

Lars-

Grafik	★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★

ZIP, ZAP, LASER-ACTION

Laser Squad (Target Games) - Commodore 64, Amstrad, Spectrum

Fat din laser-gun, joystick-kriger, og begiv dig ud på en fodtur i fremtidens battlezone.

Ja, så skal vi til det igen: Laser-krig med sticket. Som om vi ikke har prøvet det før... Men bare rolig. Fortvivl ikk' og læs istedet videre lidt endnu. I "Laser Squad" sker der nemlig lidt mere end der plejer i den slags skydespil.

For det første spiller du på en ENORM skærm. Ja, misforstå mig nu ret: Ikke at dit TV lige pludselig vokser til fem meter i højden nej, forskellen er, at banen, du spiller på, dækker over 100 skærme, og at du hele tiden kun ser et lille udsnit af den på skærmen: Altså forestil dig, at du kigger gennem et slags vindue, og at skærmen så scroller flydende til alle fire sider.

Med din lille mand er du så på gåtur i den kæmpemæssige spilleskærm, der er udformet som en stor labyrint med masser af gange og forhindringer.

I virkeligheden har du ikke een, men fem soldater, og banen er ikke een bane, men tre forskellige, som du kan vælge at spille på, alt efter hvilket humør, du er i.

Inden du begynder på selve spillet, skal dine mænd udrustes forsvarligt, og til det formål har du 200 kroner (ja da, forsvaret skal sgu osse spare, red.)

De 200 kroner kan du bruge på fire slags dragter, ni slags våben og syv slags ammunition - altsammen forskelligt, så det er bare med at vælge rigtigt, når du "shopper" ind. Yeah! Nu kan actionen så begynde. Frem på skærmen det blæser med grafikken, der ikke er til at flippe ud over, men snarere noget halvkedelig. Farver er der i hvert fald ikke mange af, men pyt skidt, for nu starter selve spillet nemlig, og har du en laser med i hånden, vil du bemærke, hvor utroligt vildt stærkt, dine skud flyver afsted på skærmen. Ja! Det her er pixelkunst af højeste klasse, masser af superhurtig fuld actionfest, men ikke mange farver, dersværre.

Fjenden skyder løs på dig, og du skyder igen, men det er ikke kun banalt skyderi det hele. Du kan nemlig ikke vinde, hvis ikke også du bruger knoppen og udvikler en taktik...

Enough said.

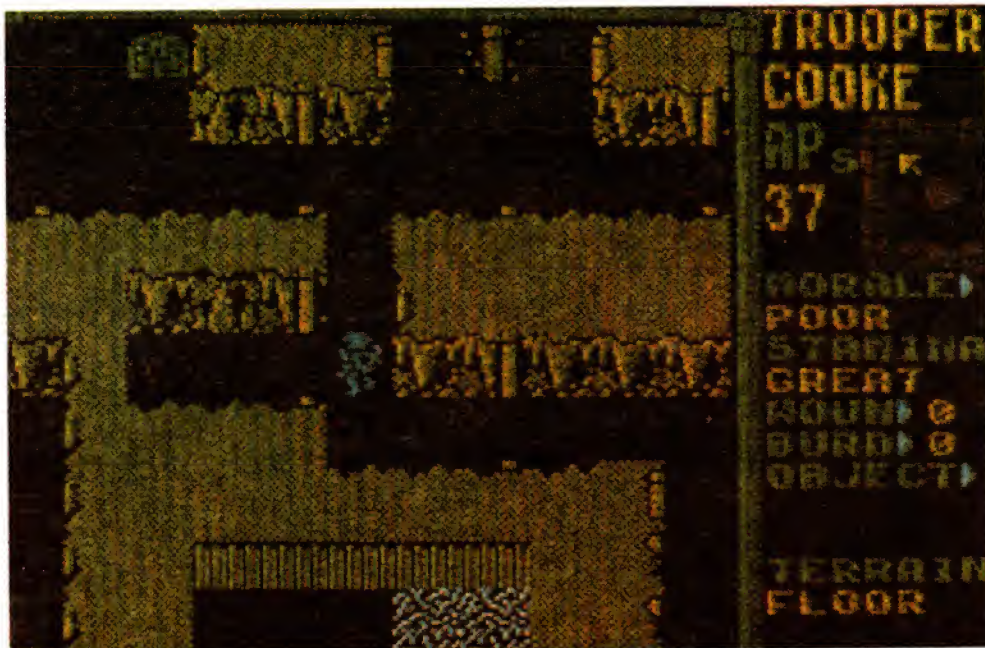
"Laser Squad" er ikke det vilde, snarere lidt almindeligt, men det går stærkt, og alene det er nok til at man gider spille spillet. Dine kroner er i hvert fald ikke spildt, hvis du "invester" lidt af sparegrisens indhold i "Laser Squad".

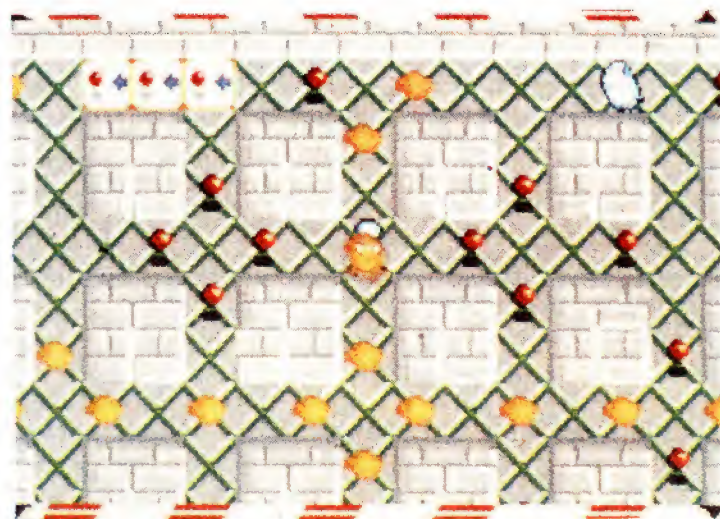
En skam med lyden og grafikken, der godt kunne have været bedre og derfor mest af alt minder om et billigspil. Man kan faktisk sige - uden at det er ondt ment, slet ikke - at det kun er på Spectrum, at grafikken har en vis kvalitet.

Her stilles nemlig ikke lige så store krav som på de andre maskiner...

Christian

Grafik	★
Lyd	★★
Action	★★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★





COLA-SPIL

The Pepsi Challenge/Mad Mix Game (US Gold og Toposoft) - Atari ST, Amstrad, Spectrum, Commodore 64, MSX

Engelske US Gold står for markedsføringen af dette efterhånden et år gamle spil, som hidtil kun har været kendt i Spanien. Det er nemlig lavet af spanske Toposoft, men nu får vi andre altså også mulighed for at spille det - og for at det ikke skal være løgn, så har "Mad Mix Game" en sponsor: Ingen ringere end vores allesammens yndlingscola, Pepsi.

Desværre for Pepsi, så er spillet ikke så godt, som det kunne være. Du spiller en pacman-agtig fyr, der skal hoppe rundt på forskellige skærme og samle prikker, og selvom spillet har forskellige tilføjelser og ændringer, så er det i det store og hele en slags Pacman-kopi, der blot er lavet lidt om på.

Kopier er gode nok, især hvis de er bedre end originalen.

Det er dette spil ikke.

Det er da mejed sjovt, men så sjovt er det heller ikke, at man vil betale 169 for at blive en Pepsipotamos, der kan spise prikker og fra tid til anden endda også spise sine fjender.

Pepsi-logoet på skærmen er nydeligt tegnet og resten af grafikken er også pæn nok, men det mest imponerende i hele spillet må dog alligevel siges at være det store Toposoft-logo, der hopper op og ned på titelskærmen. Og hvem vil dog købe et spil for at sidde og se på en titelskærm, der hopper op og ned? (Alle dem, der rækker hånden op lige nu, er komplet blæst. Red).

Pepsiman er out. Lad os få den gode gamle Pacman tilbage.

Christian

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★★
Pris/kvalitet	★★(★)



FREMGANG FOR NINTENDO

Nintendo TV-spillet, der i Danmark hjemtages af Electronic Fun i det midtjyske (06 94 63 33), går som varmt brød. I hvert fald i USA.

På det nyligt afholdte CES-show i Las Vegas viste Nintendo bunker af nye spil, og det kunne lune hjertet på den danske importør, Freddy Larsen fra Electronic Fun, der selv deltog på messen.

Sega var også med, men et firma, der helt udeblev, var Atari.

"- Har de glemt spilmarkedet?", spurgte mange af de besøgende med undren i stemmen.

Altimens kunne Nintendo-folkene konstatere at de nu havde fat i 75% af markedet. Og regnede med i løbet af dette år at komme ~~op~~ på 83%...

Sådan bedømmes spillene:

★	Lousy, undgå for alt i verden
★★	Under standarden, ikke for godt
★★★	Den gennemsnitlige vare, ikke det vilde
★★★★	Klart godt, værd at købe
★★★★★	Det sublimt ultimative!!!



ARMALYTE (Thalamus)

Hans Jørgensen foreslår disse POKE's, til at omarrangere den rækkefølge, du kommer igennem level'ene på. LOAD op som du plejer. Når så selections screen kommer, tryk på reset knappen og når cursoren kommer, brug da en af POKE'esne til at lave tingene om.

Level =	POKE	X er
Et	POKE 10328, X	68
Til at spille level et		
To	POKE 10329, X	69
Til at spille level to		
Tre	POKE 10330, X	76
Til at spille level tre		
Fire	POKE 10331, X	72
Til at spille level fire		
Fem	POKE 10332, X	85
Til at spille level fem		
Seks	POKE 10333, X	78
Til at spille level seks		
Syv	POKE 10334, X	65
Til at spille level syv		
Otte	POKE 10335, X	82
Til at spille level otte		

Hvis du vil starte spillet på level otte, skal du trykke POKE 10335, 68 (Return).

CHEAPSKATE (Silverbird)

Ikke et dårligt spil, men en lille smule hårdt. Så tag fingerene ud af ørene, LOAD spillet, reset og skriv disse POKE's.

POKE 6339,0 (RETURN)
Uendelig tid
POKE 7616,173 (RETURN)
Uendelig liv
SYS 4096 (RETURN) Genstarte spillet

WHEELIES (Micro Selection)

Udødelighed for allesammen. LOAD spillet, tryk reset knappen ned igen og skriv.

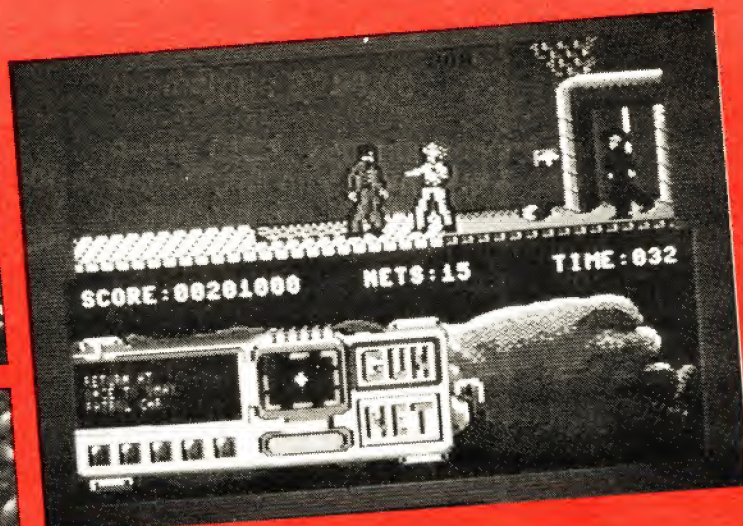
POKE 19249,173 (RETURN)
SYS 16579 (RETURN)

DARK SIDE (Incentive)

Endelig er stedet fundet, hvor den sidste telepod crystal er. Alt du skal gøre er, gå ind i bogstav D,A og R. Gå ind i den anden del af Callisto Stores hvor du skulle finde en lille kontakt. Skyd kontakten før den forsvinder og gå igennem trianglen til Iapetus sector.

Gå ind i equator tunnelen og gå mod vest. Den del af tunnelen der er under Ganydee sector, har tre lys i loftet, og det miderste er telepod crystal. Inden du går ind i det, skyd forbindelses ledningen indtilden ændre form, salmden derefter op, ellers vil du miste shield energy.





STARGLIDER 2 (Rainbird)
Dette er et lille tips, der giver ICARUS uendelig shield power, fuel og laser energy. Lieg så snart du starter spillet, få din ICARUS til at stå helt stille, select floating sight (tryk F), sæt spillet på pause og skriv WERE ON A MISSION FROM GOD (husk også mellemrum) og tryk 1. Hvis du har gjort tingene korekt. vil shield power, laser energy og fuel display stoppe, og dr vil vedblive at være sådan resten af spillet. Hvis du trykker K vil du få fuldt overblik over missiles, bomber, energy cube launcher og neutron bomber.

BY FAIR MEANS OR FOUL (Superior)

For at udryde japanerne i spillet, skal du LOADe spillet som du plejer, så skriv.
TALON for at slå Dirty Larry
PARTY for at slå Steady Eddie
SWORD for at slå Fast Freddie

FRIGHTMARE (Cascade)

LOAD, reset og skriv...
POKE 21829,169 (RETURN)
POKE 21830,0 (RETURN)
POKE 21831,234 (RETURN)
for usårlighed.
SYS 16384 (RETURN)
for genstart.

BATTLE ISLAND (Novagen)

Dette lover uendelig liv eller bomber i en let listning.
LOAD, reset og skriv:
POKE 50228,173 (RETURN)
Uendeligt liv
POKE 64090,173 (RETURN)
Uendelige bomber
SYS 24064 Genstart

Hvis du ikke har en reset knap, skriv listningen nedenfor og SAVE den til senere brug. Kom dit bånd i C2N og skriv LOAD (RETURN) (ikke SHIFT OG RUN/STOP). Når den første del er LOADet vil couresren komme frem, skriv SYS 272 (RETURN) til at LOADe resten. Når den endelig er færdig med at LOADe skulle det være muligt at finde uendelig liv og bomber

```
0 REM BATTLE ISLAND SNYDELISTNING
10 FOR I=272 TO 343: READ A: POKE I,A: NEXT: NEW
20 DATA 32, 129, 255, 141, 4, 212, 169, 35, 141, 236, 3, 169, 1, 141, 237, 3, 76, 13, 8, 169, 64
30 DATA 141, 133, 239, 169, 1, 141, 134, 239, 169, 4, 141, 127, 239, 169, 4, 141, 127, 239, 169, 3, 141, 126, 239, 169
40 DATA 19, 141, 125, 239, 32, 0, 224, 96, 169, 77, 141, 139, 10, 169, 1, 1411, 140, 10, 76, 0, 10
50 DATA 169, 173, 141, 52, 196, 141, 90, 250, 76, 0, 96
```

ROY OF THE ROVERS (Gremlin)

Først, få et medlemskort fra Roy's hus, der identificerer dig som medlem af Psychopaths Anonymous og lader dig passere alle de voldelige elementer på gader og stræder. Nu skal du have den hårde hat, som du finder i estate agents. Så går du til bygningerne, hvor du går igennem den blå hoved bygning og tage den rustne jernnøgle. Brug den til at komme fra bunden af kranen op til toppen, hvor du finder Duncan McKay.

Gå derefter til Burger Bar og tag den skindende messingnøgle, tag den til fast food checkout, brug den til at åbne døren og befri Andy Styles. Det næste skridt på vejen er Hypermarket. Gå til enden af række B og forsøge at åbne sikringsboksen. Du vil så have befriet Bob Richards fra hans lille fængsel.

Den sidste spiller er fanget i distributions depotet, men vagten nægter at godkende dit medlemskort, du skal have et nyt fra den ækle type, der holder til på the King's Head og the Farmer's Arms. Men hvordan du får det? Ja, du må prøve dig frem.

2 COMPUTERE MOD HINANDEN

Det er spændende sager, Digital Integration disker op med her i 1989.

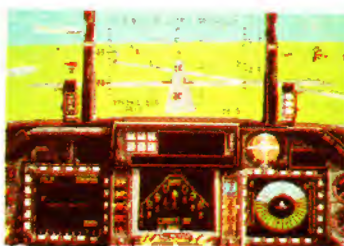
Deres F16 Combat Pilot, seneste flysimulator spil fra folkene bag Fighter Pilot, er nemlig lige kommet til både PC, Atari ST, Amiga og Commodore 64.

Og ikke nok med det: I modsætning til almindelige flysimulatorer, hvor du kun flyver (og til nød måske også skyder lidt), kan du i F16 Combat Pilot opleve HELE rutinen omkring flyving - du starter nemlig i mandskabsrummet, fortsætter i hangaren, får et kursus inden du flyver, checker flyet og kommer først derefter ind i cockpittet i F-16 Fighting Falcon, som dit fly hedder. Her ser du alle de rigtige instrumenter, præcis som i virkeligheden, og det er nu op til DIG at betjene dem rigtigt. Ellers er der nemlig meget hurtigt "game over"....

Der er masser af krig og masser af fjender i F16 Combat Pilot, og grafikken er utrolig detaljeret og yderst realistisk.

Ved hjælp af et specielt kabel kan du koble 2 computere sammen, og det bliver det ikke mindre spændende af: Så kan du nemlig lege krig mod en kammerat, og i kan se al action på hver sin skærm og styrer på hver sin computer, hvor det naturligvis gælds om at få has på den anden. Det er, siger Michael Baxter, sandsynligvis den største udfordring en pilot kan få.

Tør du tage udfordringen? Så hent F16 Combat Pilot i din lokale softwareshop. Men vær indstillet på, at du får noget for kronerne - alene instruktionerne til spillet er på over 100 sider!!!



Spændende. Det er med at have check på tal, hvis du vil spille "F-16 Combat Fighter".

BUDGIES BUDGIES

Der sker noget blandt dem til under 50,-.

Testhold: Rasmus Kirkegård og Christian Due

FÆLD EN TÅRE...

Blip, Video Classics (Silverbird)
Åh, nej nej nej!!

Her er ENDNU et spil, du skal undgå.

Og undgå for enhver pris.

Vi gentager:

Undgå for enhver pris!

(Sig så ikke, at du har overhørt denne advarsel).

Det er åbenbart den tid på året, hvor de dårlige B-spil vælter frem, og "Blip" med undertitlen "Video Classics" er ingen undtagelse.

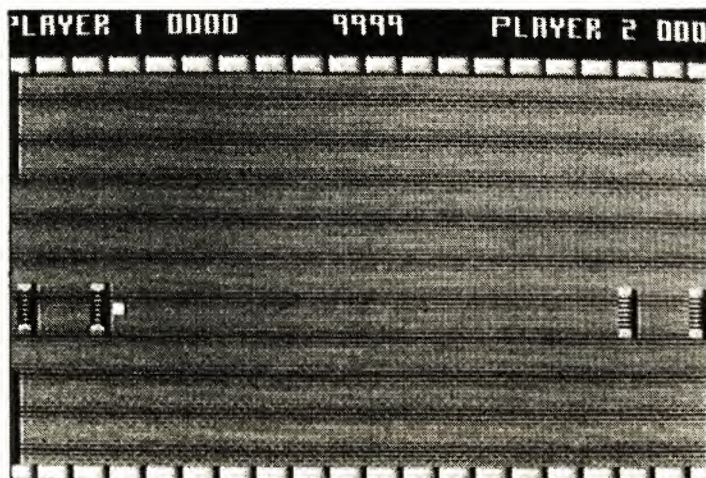
Denne gang er det Silverbird, der præsterer at sende et andenrangs lousy spil på gaden.

Ideen er ellers meget sød: Det er meningen, man skal huske tilbage til den gang i 79, hvor man sad hele weekenden over et tv-spil, der kun kunne spille breakout og tennis og hvor grafikken var sort/hvid, bolden var firkantet og lyd var noget, der sagde - ja, lige præcis - "Blip". Bats? Det var to stænger i hver side, og når bølgerne gik højt, og man havde fat i det avancerede system, kunne man til nød også spille den med murstene, nemlig Breakout.

Nu, 10 år efter, kan computere meget meget mere. Men ikke hvis det står til Silverbird. Så skal vi allesammen nemlig (uvist af hvilken grund) til igen at spille de hjernetomme blip-spil, og muligvis kan det skyldes, at een eller anden hos Silverbird er håbløs nostalgisk.

Det er da også rigtigt nok, at de der ping-pong tvspil var enormt succesfulde den gang. Men det skyldes IKKE, at de var særligt gode eller særligt spændende. Det skyldes blot at de var de eneste spil, man kunne få dengang. Ganske enkelt.

Derfor er der heller ikke nogen grund til at lancere dem igen.



Godt nok betaler du kun 39.85 for seks "forskellige" spil, men de er så syge, at du maksimalt spiller dem een gang. Så går du tilbage til de almindelige spil og lader det her oldtids-crap ligge. Er du heldig, gror der mos på kassetten! Og så svarer det ydre til det, der er indeni.

★

EN HUND EFTER ACTION

Star Paws (Alternative)
Slå håndfalderne taktfast sammen for den nyeste genudgivelse på Alternative-labelen, nemlig "Star Paws".

Spillet, der handler om poter i det ydre rum, er et fedt rumspil med suveræn grafik, og ikke nok med det: Baggrundshistorien har guddødme osse humor!!

Du er kaptajn Rover Pawstrong og du er en hund. Du går rundt på en hel lilla planet, hvor du skal fange nogle illegale rum-hotdogs, der har forklædt sig som fugle. Og fanger du dem, giver det bonus-points og andet godt.

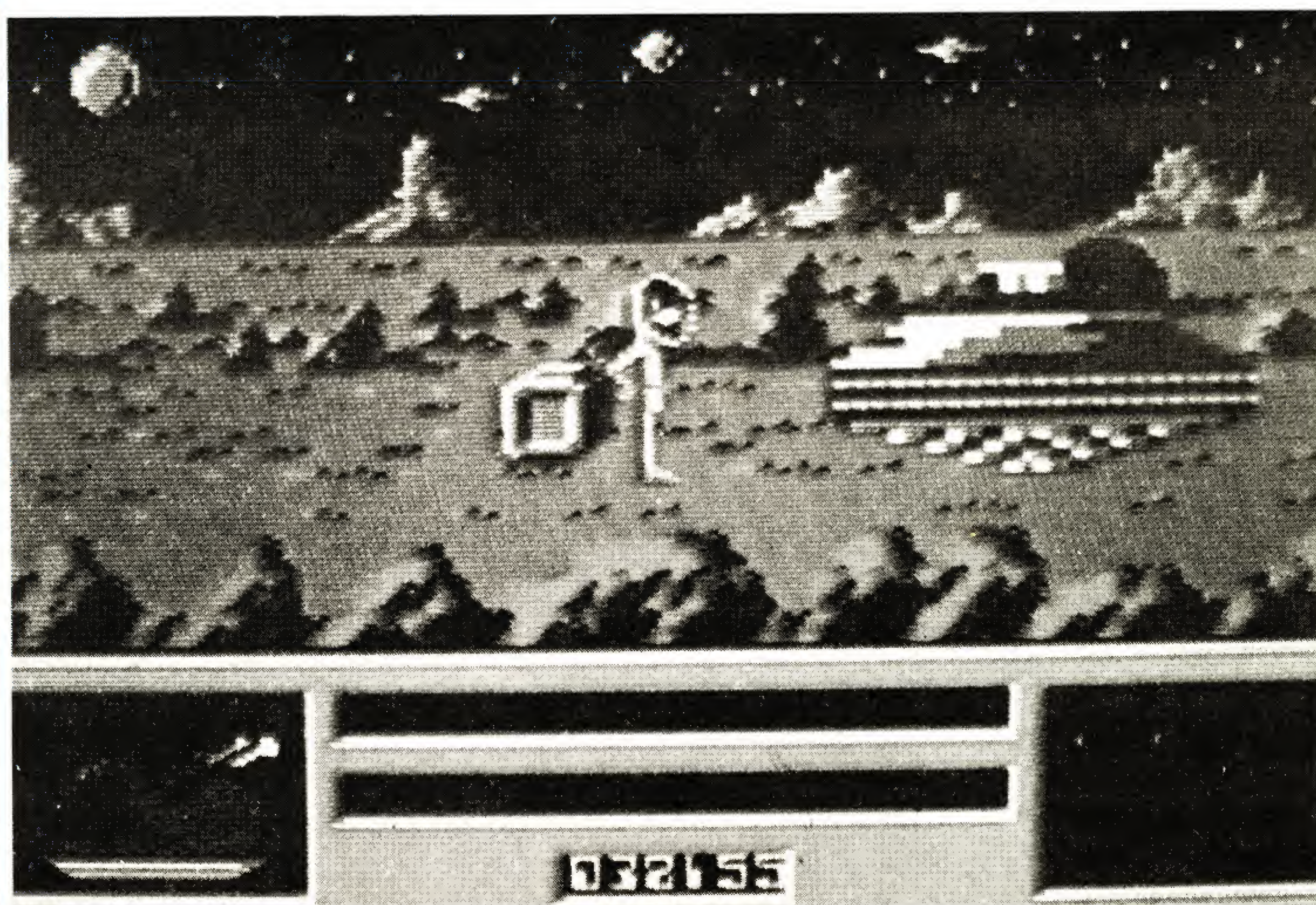
"Star Paws" er et af de spil, man undrer sig over overhovedet bliver genudgivet som billigspil. Det burde nemlig nemt kunne sælges til fuld pris endnu, så godt er det.

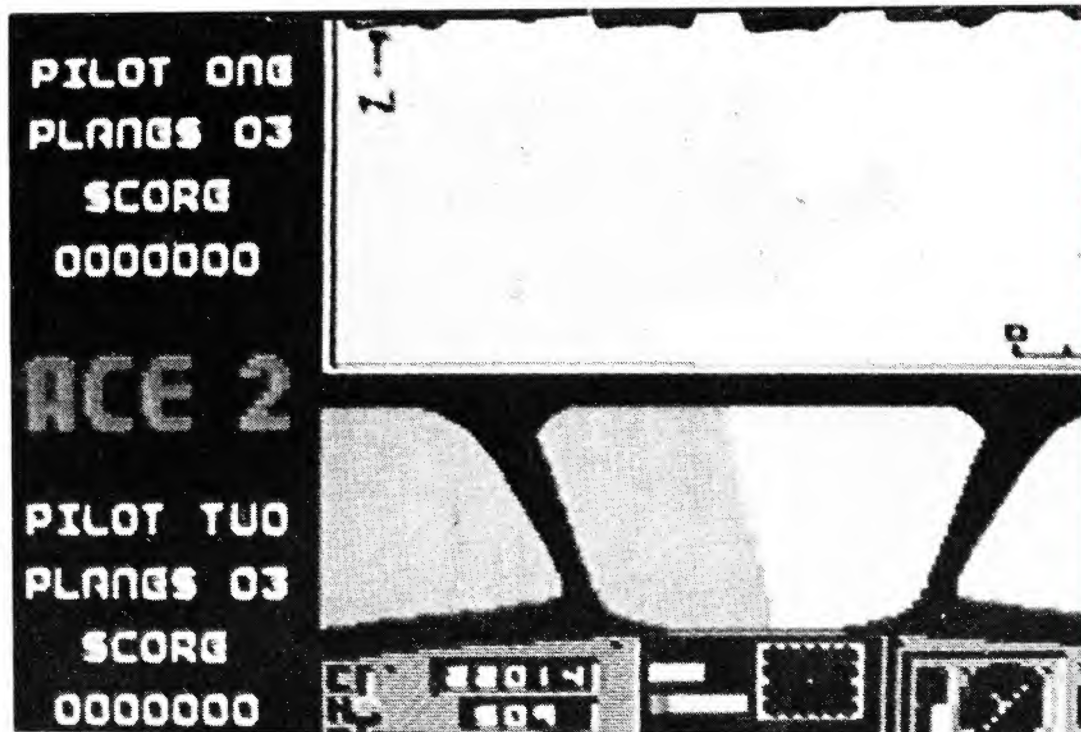
Herfra testholdets side ville vi i hvert fald godt have betalt 200 daps for det, men så bliver det jo ikke værre af, at man kan nøjes med at skulle af med kun 39 af de små runde.

Grafikken er lækker 3D, lyden er i top og det hele scroller bare derudaf på en måde, så man kan blive ved og ved og ved hele natten (det sagde hun også i går, red).

Køb det her spil, og lad det være et forbillede for Code Masters. Darling-brødrene kan lære meget af den her type programmering. Og du kan lære lidt om, hvor meget kvalitet man rent faktisk kan få for 39 inflationsramte danske kroner den dag i dag. Utroligt.

★★★★★





UD AT FLYVE

Ace 2 (Gamebusters)

Ace 2 er en flysimulator for fattigfolk. Men det har den ikke altid været - da den kom frem (for kun et år siden) kostede den omkring 200 kroner og blev solgt under Cascade-navnet som noget af det bedste på markedet på det tidspunkt.

Som navnet antyder, er Ace 2 opfølgeren til Ace flysimulatoren. Spillet lader dig styre en superavanceret high tech jetfighter, der er på mission i Mellemøsten, og det er noget, der er til at gå med til.

Avanceret er nu så meget sagt. For i modsætning til mange andre flysimulatorer er denne ret nem at lære og der er ikke nogen tonse-tyk manual, du skal lære før du kan lette. Det er imidlertid kun en fordel, for så kan du hurtigere koncentrere dig om det, det hele handler om: At pløkke fjendtlige fly ned i luftrummet.

I Ace 2 kan du spille dels tomands, dels mod computeren. Og spillet er stadig godt, især nu hvor alle har råd til at være med.

Anbefales, lyder det lakonisk fra redaktørens skrivebord.

Og det har manden så ganske ret i.

★★★★★

LIDT FOR SIMPEL U-BÅD

Ocean Conqueror (Rack-It)

Der er uro på de syv verdenshave. Krig raser, og hvis ikke du snart gør noget drastisk, ser det ud som om at fjenden vinder. Det kan vi ikke have.

Derfor gør du noget drastisk: Du loader seneste Rack-It spil ind, nemlig "Ocean Conqueror", og håber på det bedste.

Nu skal slaget stås. Landets troppeforsynings-skibe bliver angrebet fra alle sider, og den eneste beskyttelse, de har mod fjendens tropper, er dig i din lille ubåd. Kan du beskytte konvojen?

Måske. Men kun hvis du gider spille spillet her. Og det gider du sandsynligvis ikke, når du først har set, hvad det rent faktisk er. Rack-It vil have til at forke 39.85 af dine surt tjente kroner op på.

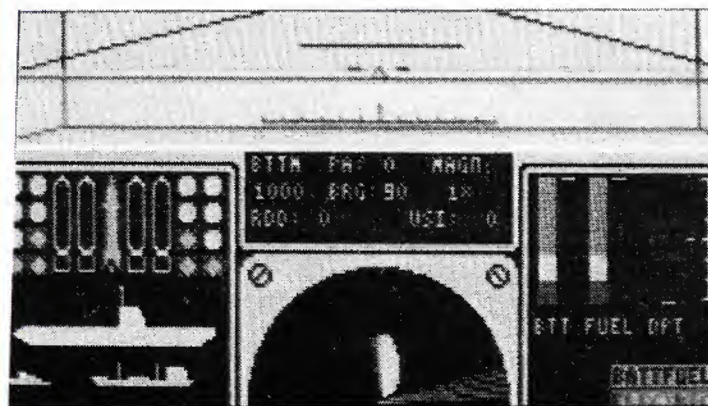
Først og fremmest er grafikken rædselsfuld. Der er ellers nok af den, både hvad angår dieselmålere, kompas, højemålere osv osv. Men den er utrolig sølle - ligner noget, ikke engang en Spectrum-ejer ville være bekendt at vise frem, og her er vi trods alt inde på en Commodore 64.

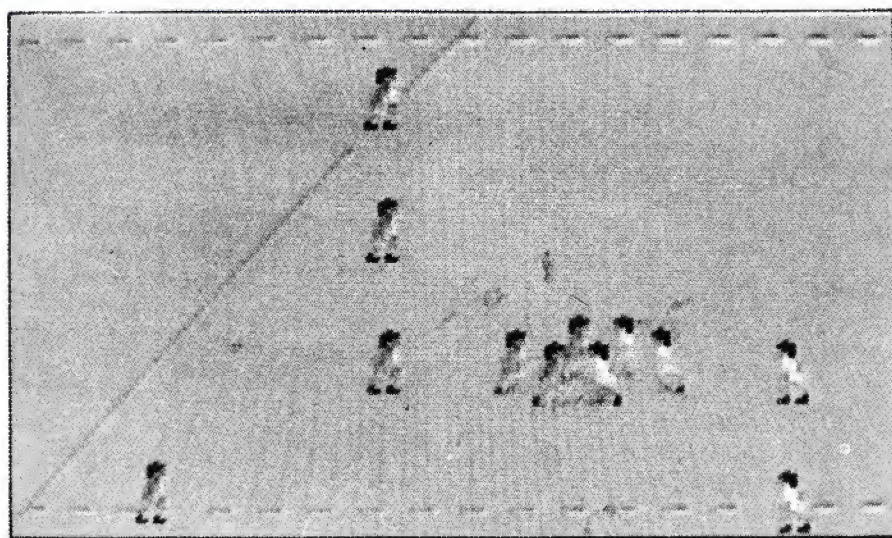
Bag ved alt den usle grafik gemmer sig noget, som man selv med god vilje får svært ved at kunne kalde for et spil. Indtil videre er der ingen, der har fundet dets dybere mening, for selvom man kan fyre og fyre, har man svært ved at dø, og der er i det hele taget ikke meget action - det er lige før man hellere ville sidde foran TV og se gamle genudsendelser af Erling Bundgård quizzer, så lousy er det her.

Hvis du betaler penge for "Ocean Conqueror" er du enten helt derude, hvor psykiatrien må give op eller også er du så desperat, at din softwareshop har kunnet prakke dig hvad som helst på.

En skam at Rack-It på den måde vil trække sit gode navn og rygte gennem sølet: Det er ellers et af de få firmaer, der har kunnet opretholde en vis standard i billigspilsbranchen. Indtil nu...

★





SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

★	En stjerne = Low Life, undgå for enhver pris.
★★	Pas på en tostjernet, den er lidt for ulden.
★★★	Tre stjerner er gennemsnit. Kan godt gå an.
★★★★	Fire stjerner ligner klar kvali. Køb!
★★★★★	Det bedste. Ville nemt kunne sælges som fuldpris!

CODE MASTERS NEJ TAK

International Rugby Simulator (Code Masters)

De to ultragrimme brødre fra Code Masters har gjort det igen: David Darling og Richard Darling har lanceret et produkt, der bilder folk en masse ind og så viser sig slet ikke at være en fis.

På forsiden af deres nye "simulator" står ordene: "Ubetinget det bedste Rugby-spil". Noget pjat at skrive - de skulle snarere have skrevet "ubetinget det ENESTE rugby-spil". Og hvordan kan det så være, at ingen andre firmaer har lavet rugby-spil?

Måske skyldes det, at rugby er en rædsom sport, der er endnu værre og endnu mere umulig at spille, når den overføres til computer.

Det er i hvert fald det indtryk man får efter en stund med "international Rugby Simulator". Her er mændene meget flotte, omend ens, og alt resten er bare grøn skærm. Slut, prut, forbudt alt er gået i grønt.

På bagsiden af spillet anbefales det på det varmeste af een person: David Darling selv. Og alene det burde få alarmklokkerne til at bimle, for vel vidende om Code Masters salgstaktikker, så kan de godt lide at putte ordene "International" og "Simulator" på deres spil. Det får nemlig salgstallene til at gå i vejret ganske automatisk, uanset hvad spillet så ellers handler om. Andre gode ord, de to godt kan lide og som har en salgseffekt, er ordene "Ninja" og "Plus". Og det er grunden til, at de allerede een gang har præsteret at lancere et spil ved navn "International Ninja Simulator"... Nu venter vi kun på fortsættelsen, en efterfølger kaldet "International Ninja Simulator Plus"!!

Nå, men tilbage til den sørgelige rugby-opvisning. Spillet er tamt, selvom både lyd og grafik er mere end OK. I starten begejstres man over præsentationen, især lyd og grafik, men lynhurtigt bliver man træt og keder sig. Og så kan det ellers være bedøvende om man er rugby-fan eller ej: Det er nemlig ganske simpelthen et dårligt spil...

★★

BUDGIES BUDGIES

PÅ RIDT I RUMMET

SÅDAN TESTES LAVPRIS-SPILLENE

★ En stjerne = Low Life, undgå for enhver pris.
★★ Pas på en tostjernet, den er lidt for ulden.
★★★ Tre stjerner er gennemsnit. Kan godt gå an.
★★★★ Fire stjerner ligner klar kvali. Køb!
★★★★★ Det bedste. Ville nemt kunne sælges som fuldpris!

Gaplus (Mastertronic)
Indledningen er fin, men ikke noget specielt. Grafikken er som den plejer at være i rumspillene, måske endda en anelse kedeligere og knap så farverig. Lyden er også ordinær, med den sædvanlige lille hymne og de velkendte fem lydeffekter. Og selvom der ikke er noget særligt over spillet, er det meget underholdende og kan godt bruges til at slå en eftermiddag eller to ihjel med. Der er mange aliens og nok af ting, du kan skyde, så vil du have god gammeldags skyd-dem-ned action a la laser rumkrig, så brug dine kroner på "Gaplus".

Så kort kan anmeldelsen af den seneste Mastertronic-udgivelse være. Men alligevel: "Gaplus" skal have et par ekstra ord med på vejen, for selvom det her et hvad man kan kalde et godt og gennemarbejdet stykke håndværk, ikke det vilde, men godt nok til de fleste, er det et fund til prisen.

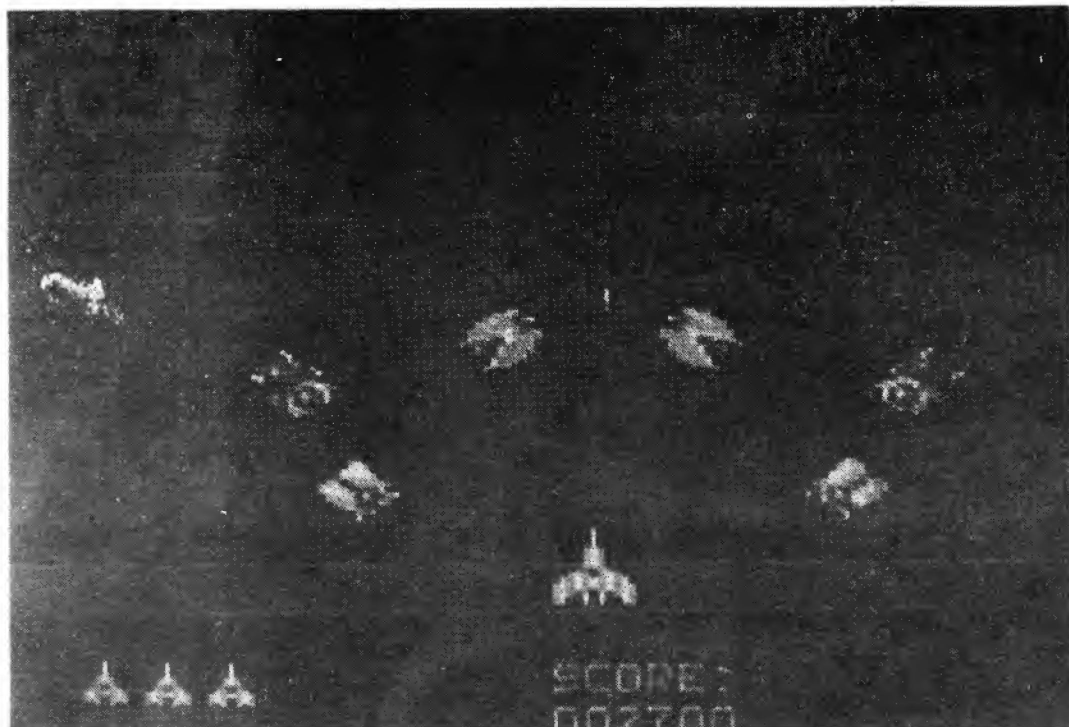
"Gaplus" lever nemlig i bedste "Galaxians" og "Gorf" tradition - en tradition, der går ud på at lave underholdning for ham, der holder joysticket. Underholdning, hvor der er sparet på moderne blære-effekter, men istedet for er koncentreret om at lave et godt og gedigent shoot-em up game.

Folkene bag har en fortid på basen "Compunet" i England, hvor de begge er teknikere, og det kan tydeligt mærkes. Spillet er nemlig usandsynligt godt skruet sammen, og der er ikke nogen småfejl rundt omkring, der trækker vurderingen nedad. I det store og hele et yderst velpoleret produkt med lække scrollrutiner og nogle fine detaljer.

Til så lav en pris som 39.85 er du dum, hvis ikke du køber "Gaplus".

Der findes godt nok bedre rumspil, men det her, det er fedt... Ikke mindst fordi det er så tidsløst, så klassisk.

★★★★



RE-LEASE-PLANER

Denne gang med mere nyt fra engelske Imageworks...

Af Lars Jørgensen

INTERPHASE

Er du træt af at skyde 12 milliarder aliens ned hver dag? Keder det dig at spille Hamder-alene-skal-redde-universet? Så har Imageworks noget for dig - nemlig Interphase.

Her får du hovedrollen i en science fiction, der kunne minde lidt om Arthur C Clarkes "The City and the Stars". Ude i fremtiden gider folk ikke og se video eller spille computerspil mere. De vil hellere lege med DreamTracks - det er drømme, der er drømt af professionelle drømmere, som man så selv kan opleve - ikke på en TV-skærm, men som om man spillede med i drømmen. Korporationen bruger disse DreamTracks til at indoktrinere de 200 millioner mennesker, der er afhængige af dem. Du er en af de professionelle drømmere, og du har fundet ud af, hvad det er Korporationen er ude på - og det er ikke noget for dig, så du beslutter dig til at skride.

Det eneste problem er dog, at det sidste DreamTrack, du lavede, fik kodet noget meget skummelt noget ind i sig, noget som kunne slavebinde folks sind. Det kan vi jo ikke have, vel? Så vi må hellere finde det sidste DreamTrack og få det ødelagt. Dig og din veninde sætter så ud på et farligt eventyr, der bringer jer dybt ind i World Mainframes indvolde - den store computer, der indeholder alle Dreamtracks. Du bryder koder, og hun fiser ind i dyret. Lyder som et fint spil, ikke? Jo - og så må vi jo hellere lige nævne at det spilles med superhurtig udfyldt 3D-grafik.

Men det er ikke det hele.

Hvad med fremtiden?

Imageworks har en masse spil på samlebåndet - heraf kan vi lige nævne Blasteroids, en licens de har købt af Atari. Blasteroids vil være en nøjagtig kopi af spille-maskinen af samme navn - dog vil Amiga-versionen have langt bedre grafik, lover Imageworks. Palladin er også en af Imageworks fremtidige titler. Denne gang drejer det sig om et Dungeons & Dragons-type spil, hvor du er en Palladin, der er ude og kæmpe for retfærdighed i skoven. De visuelle effekter i Palladin skulle være noget af det bedste, man endnu har set - og det bunder nok i, at programmørerne tidligere har arbejdet med film-animation. Terrarium er derimod et arkade-spil, hvor det gælder om at slippe ud fra en fantasiverden med uendeligt mange landskaber, fra skove til ørkener. Til sidst har vi Crime Town Depths. Her er du en ensom gunman, der skal forsvare byen mod invaderende horder. Lyder som noget, vi alle har set før.

fig grafisk design

VI ER EN RIGTIG COMPUTER-BUTIK!

VORES STORE UDVALG PÅ HYLDERNE GØR DET NEMT AT VÆLGE DET RIGTIGE GREJ.

- kom ind og check os!



1.	Easyl tegnebord til A 500	4465,00
	A 1000	4895,00
	A 2000	5495,00
	PC	6395,00
2.	Diskette box TH 80 L 3½" med lås	110,00
3.	Diskette box DS 40 L 3½" med lås	85,00
4.	Diskette box DD 100 L 5¼" med lås	110,00
5.	Diskettestation 5¼" til Amiga 500 med afbryder og gennemført bus	2295,00
6.	Diskettestation 3½" til Amiga 500 med afbryder og gennemført bus	1695,00
7.	Golem sound sampler stereo	995,00
8.	Arcade joy stik	260,00
9.	Terminator	250,00
10.	Spar/2 eprombrænder på DANSK	1195,00
11.	Mus Commodore 64/128	545,00
12.	Disketter BASF 2DD 10 stk. 3½"	249,00
13.	Disketter BASF 2S/2D 10 stk. 5¼"	149,00
14.	Disketter Esselte MF 2DD 10 stk. 3½"	199,00
15.	Databånd	9,85
16.	Mussemåtte	98,00
17.	Dela mother board 4 slot	488,00
18.	Final cartridge III	495,00
19.	REX 9509 epromkort op til 2 x 16 k	138,00
20.	Power cartridge	498,00
21.	Dela userport adapter	158,00
22.	Dela II eprombrænder	498,00

Alle priser incl. 22% moms. Der ydes 1 års garanti på alle varer.

BETAFON

Istedgade 79 · 1650 København V

Telf. 01 31 02 73

Hvad er MIDI?

MIDI – når datamaterne laver musik

MIDI. Fire bogstaver, der de seneste år har vendt op og ned på musikbranchen.

Hvad er MIDI?
MIDI er en forkortelse, der dækker over en special standard for interfaces - en standard, der er skabt med musikbranchen for øje og gør, at "alting" kan tale sammen, blot de kører i MIDI-standard.

Og med "alting" menes altså både trommemaskiner, synthesizere, samplers, keyboards, mixere, computere samt naturligvis softwaren, der forbinder det hele.

Computeren og softwaren er "hjertet" i det hele. Og selvom man ikke laver mange plader uden en synthesizer i dag, kan man knap nok klare sig uden computeren heller.

Nogle computere, nogle ganske få, har MIDI-interface indbygget - en af dem er Atari ST, og det er grunden til at ST'en er blevet et "hit" i musikstudier verden over. For softwaren, den kører, kan skam også fås i versioner til andre computere, og f.eks. den århusianske gruppe TV2 indspiller med MIDI på en ganske almindelig Commodore 64, som de så bagefter bruger til at spille på.

Men hvordan kommer du ind i MIDIs forunderlige verden og bliver en popstar selv. Følg med SOFT TODAY på shopping-tur og se, hvad de har brug for - samt hvor meget, det koster...

Her er udstyret, du skal bruge

Først og fremmest skal du naturligvis bruge en computer. Har du en Atari ST, er det nemmest, for den har allerede indbygget MIDI-interface, men du kan sagtens klare dig med en billigere. For eksempel en Commodore 64, som vi har valgt i eksemplet her, fordi den er så populær og udbredt.

Computeren er hjertet i det "set-up", der nu skal sætte dig i stand til at lave lyde, der lyder præcis ligesom Kylie Minoque og Rick Astley (åh nej, red). Nå undskyld, så Pink Floyd og Thomas Helmig, da.

Det næste, du har brug for, er et instrument. Mange musikforretninger, især i de større byer, har et stort udvalg af MIDI-kompatible synthesizere, og det er ikke noget, der kun er forbeholdt computerfreaks - MIDI er nemlig musikverdenens branche-standard, så der er nok at vælge imellem, lige fra små 1500-kroners keyboard til store mega synthesizere, der koster på den forkerte side af 20.000.

Uanset pris, så vær forvisset om, at du nok skal få sød musik ud af dem - det er, som i kærlighed, nemlig bare et spørgsmål om at trykke på de rigtige tangenter.

Nogle af de mere økonomiske, men stadig meget gode instrumenter, er Yamahas SHS-10, Casios CZ-101, Casios CZ-230S, Yamahas DX100 eller Casios HT-700. Prøv nogle af dem, for eksempel.

Et MIDI-interface har du også brug for, ellers kan din computer ikke rigtig spille med. Der findes adskillige interfaces på markedet, til priser fra omkring 500 kroner og opefter. MIDI-interfaces findes til både Commodore 64/128, Amstrad, Spectrum, PC, BC, MSX og mange mange flere maskiner.

Specielle MIDI-kabler har du også brug for, men dem har din musikforretning normalt liggende på lager.

Hvad du også har brug for, er noget sofware til at styre hele showet.

Det første program, der er nyttigt, er en såkaldt sequencer. Det er et program, der "optager" alle de noder, du spiller på keyboardet - derefter kan du gå ind i programmet, rette, ændre, slette, bytte rundt osv - præcis ligesom man kan gå ind i tekstbehandlingsprogram og kopiere osv osv. Altsammen menustyret og altsammen meget nemt.

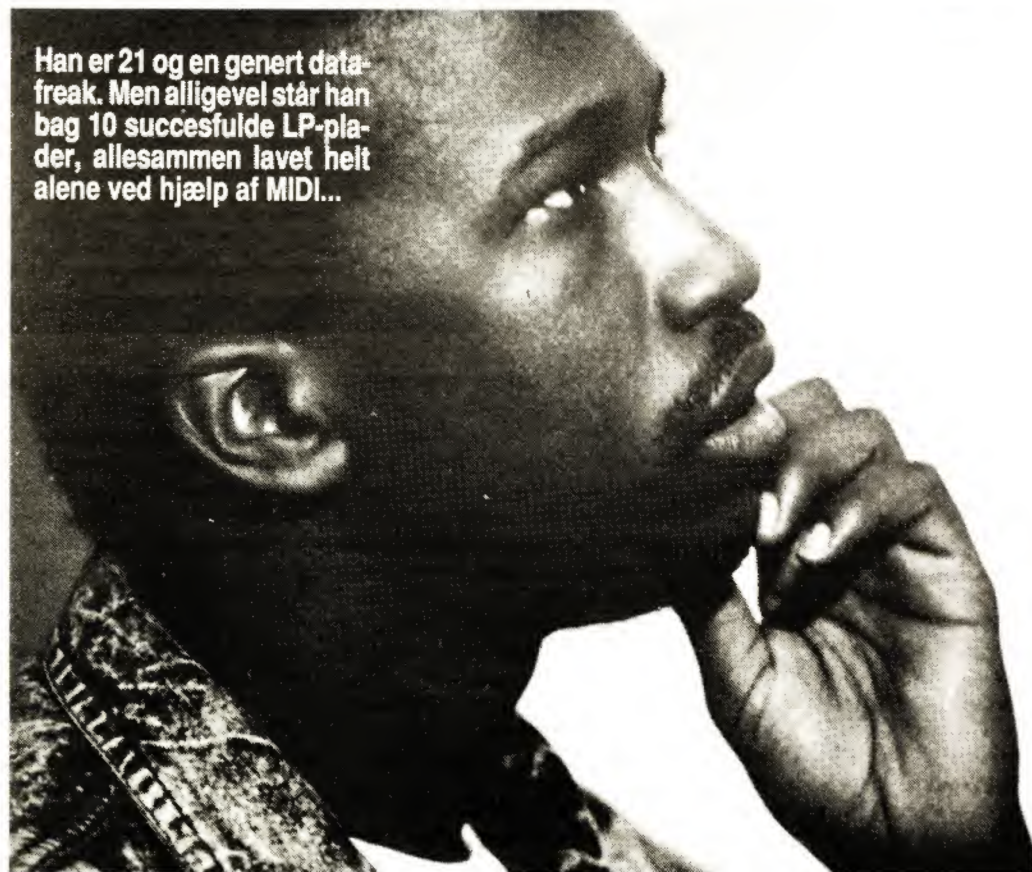
MIDI-software starter ved omkring 300 kroner, men skal du op og have software a la det, professionelle lydstudier bruger, kommer du hurtigt af med det tidobbelte (f.eks. ved køb af Steinbergs Pro-24 eller C-lab Creator).

Billigere programmer fungerer imidlertid også fint for de fleste, så lad være at sprænge banken fra starten.

En såkaldt "sound editor" softwarepakke er også en god ting at have, for med den kan du gemme et hav af forskellige lyde og effekter på diskette - f.eks. kobjælder eller James Brown (eller din mor, der råber "maden er færdig").

Endelig fås der noget, som kaldes "scorewriter". Med det slipper du helt for at skulle skrive noder - det eneste, du skal gøre, er at spille din nyopfundne sang på keyboardet, så laver scorewriter programmet det hele om til de flotteste noder, og et enkelt tryk på tastaturet, så kommer de færdige nodeark ud på printeren (hvis du har sådan

Fremtidens popstjerner ATARI ST



Han er 21 og en genert datafreak. Men alligevel står han bag 10 succesfulde LP-plader, allesammen lavet helt alene ved hjælp af MIDI...

FREMTIDENS POPSTJERNER ARBEJDER MED ATARI ST OG AMIGA

Det er ingen hemmelighed at computere er fremtiden. Og ikke mindst i musikstudierne, hvor de allerede har vundet så stort indpas, at det snart er en sjældenhed at finde et indspille-studie, der i det mindste ikke har bare en enkelt 64er, Amiga eller ST stående for at styre pladeoptagelserne.

MIDI er standarden, der binder alle ledene sammen. Og med MIDI-kompatibelt software kan man idag lave one-man shows: Plader, der ikke kræver stort andet end computeren, en synthesizer og lidt software at indspille.

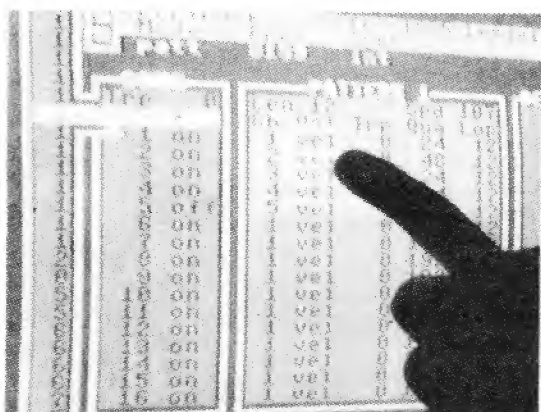
Den slags plader er der efterhånden ved at komme mange af, ikke mindst fra USA, hvor "sampling" er blevet så populært, at en regeringskommission har overvejet at nedlægge forbud mod det - når der samples, er det nemlig ikke unormalt, at man stjæler brudstykker fra andres plader, for eksempel det berømte James Brown hyl "Get on Down".

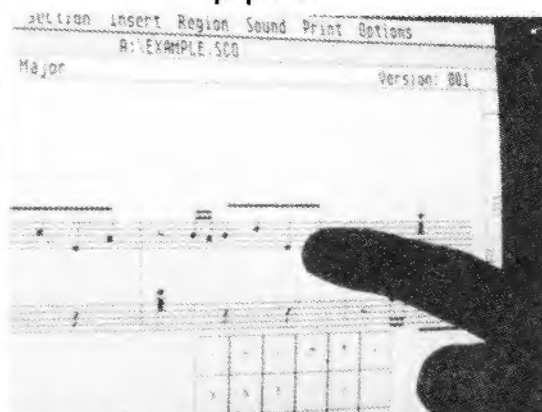
En af fremtidens superstars hedder Todd Terry. Han er en sort amerikaner, meget genert, og bruger næsten al sin tid på at pusle med computere i sit soveværelse hjemme hos far og mor. Alligevel har den kun 21-årige datafreak skabt en serie af Amerikas største dansehit sidste år, kun ved hjælp af sin computer, sit MIDI-interface og evnen til at sample, scratche og styre en synthesizer.



MIDI forbinder din computer til musikkens forunderlige verden.

Med MIDI-software styrer du din egen musik on-screen. Og du behøver ikke kunne så meget som een eneste node for at blive popstar.





en tilsluttet). Keine hexerei, nur MIDI...

Vil du videre i MIDI's forunderlige verden, findes der et hav af forskellige andre produkter, du kan købe og tilslutte.

Der findes for eksempel MIDI-trommemaskiner, der spiller sammen med sequencers, ligesom der findes MIDI effektenheder. Herudover er der MIDI sync boxes, MIDI guitarer, MIDI klaverer, vind-instrumenter og meget meget mere. Og det bedste af det hele: For hver dag, der går, bliver teknologien billigere og billigere at anskaffe...

Når du bliver god til at betjene udstyret, kan du ved hjælp af en almindelig hi-fi båndoptager eller et lille hjemmestudie (f.eks. et fire-spors af den transportable slags, som "ny elektronik" testede sidste år) selv indspille dine egne demobånd, som du så kan sende til pladeselskaberne. Lydmæssigt er MIDI-instrumenter af fuld professionel kvalitet, så de burde ikke kunne høre forskel på dig og de store, etablerede grupper (medmindre du da spiller elendigt.

På den måde slipper du for at skulle punge ud til at leje store studier - det hele kan i virkeligheden blive en billig hobby, hvis du da ikke falder for fristelsen til hele tiden lige at skulle købe endnu en effektenhed, eller et ekstra keyboard brugt, eller en ottesporsmixer, eller en 300.000 kroners fairlight-synthesizer, eller PUK-studierne eller...

KUN FOR DISTANCE-BLÆNDERE

Er du datafreak? Så skal du også ha' det nyeste i satellitteknologi.

TS08E er det kryptiske navn for en satellit-modtager, der koster knap 300,- kroner. Billigt? Ja, for TS80E er også kun en stor, gul plastic-"tallerken", der ligner en parabolantenne til forveksling. Modtage programmer kan den ikke og ledningen, der fører ind til huset, "er kun for sjov", som producenten siger det. TS80E er plastic-dimsen, der skal til for at imponere naboen. Er der noget som en snak over hækken søndag formiddag a la:

"- Åhja, i morges så Gitte og Nikolaj lige de Serbo-Kroatiske Morgennyheder, det er jo fascinerende med de nye muligheder, og så godt så godt for deres udvikling, ik'?"

arbejder med og AMIGA

Generte Todd Terry har ikke noget band, kun sig selv og sin computer, der står i soveværelset, men det til trods sprøjter han plader ud som aldrig før - også selvom han aldrig nogensinde har været i et pladestudie.

Hvert eneste år laver Todd Terry fem eller seks LP'er, og det er ret utroligt, når man tænker på at store veletablerede grupper, der arbejder fulltime, kun får lavet måske en eller to singler om året.

Men det er i virkeligheden meget nemt, griner Todd, mens han taster løs på sin 64'er.

Man skal bare være musikalsk og lidt inde i teknikken, og det er jeg, siger han og fortæller, at han for få år siden - da han var 17 og 18 - arbejdede som discjockey hver fredag og lørdag aften.

Når Todd Terry laver plader, "opfinder" han forskellige gruppenavne, så folk tror, det er grupper, der har udgivet dem.

Jeg vil helst ikke bruge mit eget navn for meget, for den musik, jeg udgiver med min computer, er meget varierende i stilen.

Her er listen over nogle af de mest populære plader. Todd Terry står bag - helt alene. Hans "gruppenavn"-pseudonym står i parentes efter titlen:

1 - CAN U PARTY (Royal House)
2 - BACK TO THE BEAT/ BANGO (Orange Lemon)
3 - A DAY IN THE LIFE (Black Riot)
4 - WEEKEND/JUST WANNA DANCE (The Todd Terry Project)
5 - IN THE NAME OF LOVE (Swan Lake)
6 - CHECK THIS OUT (Hardhouse)
7 - DREAMS OF SANTA ANNA (Orange Lemon)
8 - DUM-DUM-CRY (Masters At Work)
9 - CAN U PARTY REMIX 88 (Royal House)
10 - TO THE BATMOBILE, LETS GO (The Todd Terry Project)

Især med "Can U Party" fik Todd Terry stjernestatus - det blev simpelthen en nummer et hitter i New Yorks danseliv og røg til tops på den specielle "House"-chart.

Men, siger Todd Terry.

Det er slet ikke så svært, når bare man bruger MIDI.



★★ **Nicky & Gino**





Lige nu på lærredet

Af Rasmus Kirkegård & Lars Svendsen

Der er gang i den lige nu på den store skærm, hvor pixelopløsningen er langt højere og hvor farverne overgår de sædvanlige 16.

Af velkendte "sprites" kan vi opleve folk som Kiefer Suthe land og Emilio Estevez, m også ukendte håb for der chancer i nye film, både hjemlige og "from over there".

På en del af de nye film kan du roligt holde joysticket stand-by til den helt store "fyr-den-af" tur, for de vil nemme indenfor få måneder komme i computerspils-versioner.

Andre, derimod, vil aldrig blive konverteret, men fear not: Se dem alligevel, bare for underholdningens skyld.

En af de film, der ikke er så spil-aktuel, og heller aldrig bliver det, er den danske "Århus By Night".

Her har instruktør Niels Malmros lavet en velspillet lille low-budget sag om hvordan han selv havde det som ung instruktør, da han i 70erne skulle lave sine første film.

"Århus By Night" handler nemlig om en ung filminstruktørs kvaler med sin film og ikke mindst med det københavnske filmhold, der synes det er helt fedt at være i Århus, væk fra rødstrømpekonerne og ovre i "Gylland", hvor folk bare er SÅ nemme.

Filmens handling er henlagt til de røde 70ere, og det er nok dens eneste minus: Man føler det nemlig som om man sidder og genser "Vil du se Min Smukke Navle", både hvad angår replikker, hårlængde, moden og lydkvaliteten.

Der er lidt for meget "Ih hvor vi forstår hinanden" over filmen, og man kniber sig selv i armen og prøver ihærdigt at få de små grå til at funke, mens man spørger sig selv: Var det virkeligt sådan dengang for 10-12 år siden???

Det var det måske. I hvert fald går filmholdet grundigt til den når det gælder om at score, og forsigtige, det er de ikke. Men det var jo også før man havde opfundet AIDS...

ı slags snavs: ; et emne, der : amerikanske ungdoms... "Casual Sex", der på dansk har fået titlen "Sikker Sex" efterfulgt af et nok så nydeligt (og velplantet) lille spørgsmålstegn.

Filmen handler om unge mennesker i firsernes USA og om hvordan de har det med



★ **Sikker Sex?**



★★★★ **Young Guns**

sexlivet i tiden efter AIDS. Og selvom det lyder som en ret fed film om et ret fedt emne, bliver du nok lige så skuffet som SOFT TODAYs Lars Svendsen, da han var til forpremiere.

Pigen Jackson, der er filmens svar på frøken Fedtmule, har en veninde ved navn Thompson, der tidligere har dyrket en del sex, men nu undlader, fordi man jo snart sagt ikke kan åbne en avis længere uden at høre om AIDS (denne publikation er ingen undtagelse, red.)

For at finde fyre, der ikke er virus-smittede, beslutter pigerne at holde sommerferie på en helseklinik, og det kommer der nogle letkøbte grin ud af.

Filmen bliver ikke bedre af at den efter kort tid focuserer på forskellige vibrator-størrelser og en utrolig optagethed af størrelsen på de mandlige kønsdele, for nu at holde det på et sprog, filmen ikke kan præstere.

Undgå den hvis du kan og sørg for guds skyld for ikke at invitere din dame med ind til den. Det her er nemlig værre end Politiskolen 8 (eller hvor langt vi nu er kommet).

Westerns, derimod, det er ikke noget vi ser hver dag. Og helt ærligt, så er der jo heller ikke grund til det. Hånden på hjertet: Er westerns ikke et lidt gammeldaws fænomæn fra 50ernes eftermiddags-forestillinger om søndagen?

Ikke hvis det står til Hollywoods unge nye stjerner, og det gør det i "Young Guns", en western, der er bygget på historien om legendariske Billy The Kid.

I filmen møder vi blandt andre Emilio Estevez og Charlie Sheen, de to brødre, der hver har haft stor succes i diverse Hollywoodianske ungdomsfilm. Herudover er også Lou Diamond Philips (La Bamba) og Kiefer Sutherland (Lost Boys) med, og de mange unge stjerner ser ud til rigtigt at nyde deres special-designede cowboyder-tøj, som ikke lader John Wayne noget efter.

I "Young Guns" er der masser af skyderi, vilde jagter og som noget helt nyt også det, at Billy The Kid er højrehåndet.

Det var han rent faktisk også i virkeligheden, men sidenhen har aviser og bøger og film om manden gjort ham kejthåndet, og det er først i denne nye filmversion at virkelighed vinder over myten: Der var nemlig slet ikke noget galt med Billy The Kid i virkeligheden.

Hvad mere er, så er det nok ikke sidste western, vi ser fra the brat pack, som de unge skuespillere populært kaldes. Under optagelserne blev de nemlig så glade for cowboyfilm, at de rendte rundt i dresset hele tiden, og især Kiefer Sutherland (søn af Donald Sutherland) gik rigtigt til den. På et tidspunkt måtte producenten forbyde ham at ride mere på sin hest: Han hoppede nemlig ganske enkelt for meget op og ned på den og var ikke til at styre på ti tønder land.

"Young Guns" er en realistisk western, der for alvor er up-to-date, ikke mindst fordi man simpelthen bare VED, at de der cowdrenge havde været med i en gadebande eller noget i den stil, om de havde levet i dag. Se filmen.

Sidste rulle, vi skal loade ind på lærredet i denne omgang af Bogart - oooops, Filmfile, undskyld - hedder "Nicky & Gino" og handler om to tvillingebrødre, der lever i et ret hårdt kvarter.

Den ene af dem, spillet af Tom "Mozart" Hulce, har tabt nogle celler under fødslen og har fundet job som skraldemand. Han er godheden selv, og det giver ham nogle problemer, ikke mindst fordi han simpelthen er for NEM! Folk kan få ham til hvad som helst, blandt andet at hjælpe dem med at transportere stoffer.

Det synes hans tvillingebror ikke for godt om. Brormand har nemlig scoret de IQ-procenter, den anden har mistet, og han er igang med at studere til læge. Han forsvarer sin taber-bror, hjælper ham og holder virkelig af ham, indtil en vis Jamie Lee Curtis (der i filmen hedder Jennifer) møder op og bager på den kvikke bror. Det bliver et spændende lille trekantdrama, der nok mest er for dem med briller, men også nemt kan underholde os andre.

To the movies, off we go...

NYE SKIVER



MÆRKELIG

ROBBIE NEVIL: "A PLACE LIKE THIS" (EMI)

Robbie Nevil er en mærkelig een. Han er hvid, men han lyder som en neger. Hans tøjstil ligner noget han har hugget fra et medlem af INXS. Han spiller Fender, men har mest af alt en sound som et vestindisk funk-band med computerhjerne. Og han har både sine gode og dårlige sider.

Hans nyeste skive er kaldet "A place like this". Den er efterfølgeren til "C'est la Vie", der blev et stort hit, og med "A Place Like This" håber Nevil at kunne gøre kunststykket om een gang til.

Sangene er klare, sprøde varme popsager, der ville gøre sig godt på Voice eller de jyske lokalstationer. For eksempel byder "Back on Holiday" på funky discolyd, og på "Here I Go Again" møder vi en Robbie Nevil, der lyder præcis ligesom George CocaCola Michael.

En blandet strandsag, denne her.

★★★

NYPOLERET

DEBBIE HARRY: "DENIS - THE 88 REMIX" (Crysalis)

Så er vi igang igen med endnu en runde af den tidligere narkoman Debbi Harrys udskejelser. Det var hende, der i de sene 70ere droppede sprøjten til fordel for et job som barpige - noget, der lynhurtigt bragte hende ind i gruppen Blondie og gjorde hende til den smukke blonde frontfigur med den hæse stemme.

Debbie Harry er i gang igen, denne gang med en nypoleret stemme og en nypoleret stil. I hendes "Denis - the 88 remix", der sjovt nok først er kommet her i 89, har discjockey Danny D givet ekstra trommer og lagt andre sjove ting ned på originalen.

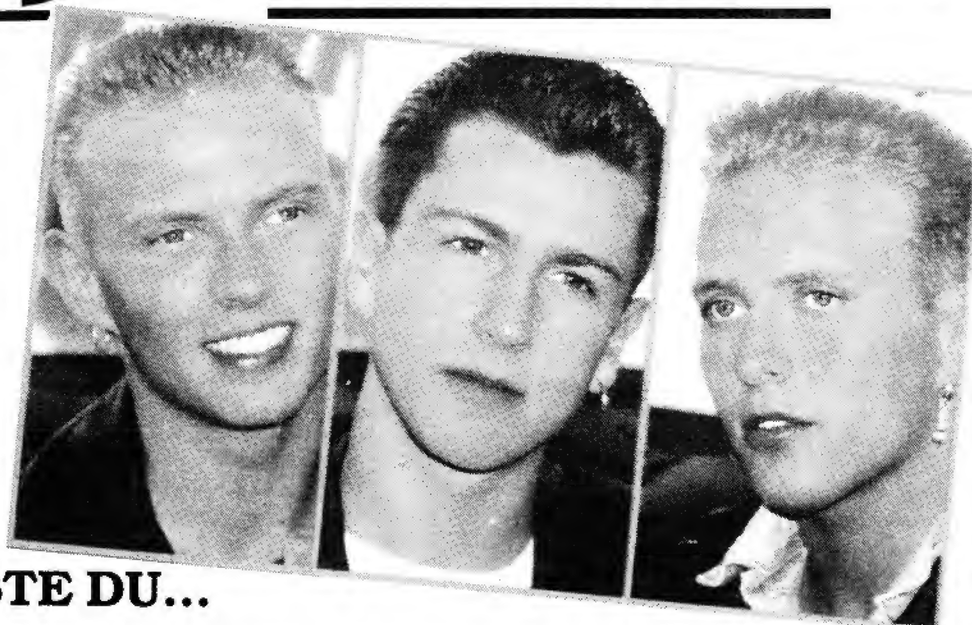
Det er ikke fordi det er noget, men stilen er lidt mere up-to-date, og skal du have fat på pladen, burde det næsten være for istedet at skulle nyde B-siden. På den ligger nemlig to helt nye versioner af "Rapture".

Fløde for Blondie-fans.

★★★

Så er der lyd i luften

Af Rasmus Kirkegård & Lars Svendsen


Bros

PLASTIC-INDPAKKET

THE BLOW MONKEYS: "WHOOPS! THERE GOES THE NEIGHBOURHOOD" (RCA)

The Blow Monkeys, den engelske gruppe med de bizarre habitter, lyder som Thomas Helmig SOUL, når det er pakket ind i sirup og plastic.

Ikke at det er negativt ment: Soul er s'mænd godt nok, især når det rigtigt Swinger med stort S og det gør det når det kommer fra The Blow Monkeys.

Doc Roberts er ham, der synger, og selvom overfladen er velpoleret nylon, gemmer der sig lidt oprør, hvis du ridser i lakken. Se bare på nogle af sangene, der har titler som "Sweet Talking Rapists At Home" og "Mercy Pity Peace And Love" - teksterne i disse sange er endnu mere interessante end selve musikken, der nok mest af alt er skruet sammen for at få nogle kroppe ud at svede på dansegulvene i Europas forenede diskoteker. Lyt. Og dans.

★★★



VIDSTE DU...

AT amerikanske Madonna, der i øjeblikket forsøger at få tag i et mere voksent publikum, har sunget back-up vokal på "One More Story", et rædselsfuldt album lavet af Pete Cetera fra gruppen Chicago (han var i TV2 for en måneds tid siden). Madonna sang under pseudonymet Lulu Smith...

AT den seneste dans i New York kaldes for "Huxtable". Den er inspireret af de vilde fagter og bevægelser, Denise og resten af holdet fra Cosby & Co gør i starten af hvert afsnit i serien.

AT Prince netop har lagt sidste hånd på en ny LP, der blandt andet indeholder en sang ved navn "God is Alive". Pladen, der er meget gospelagtig, er endnu ikke lanceret.

AT pigerne fra Bangles hverken ryger eller drikker. Istedet for er de the-mennesker, især urte-the er deres favorit: Det er noget som Susanna Hoff og Vicki Peterson hver drikker omkring 4 liter af dagligt!

AT Tiffanys seneste plade, "Hold an Old Friends Hand", er blevet kaldt årets mest kommercielle af det engelske blad SKY. Pladen blev anmeldt i forrige nummer af SOFT TODAY.

AT afdøde Buddy Holly har fået nyt liv i en trækasse, der indholder 6 LP-plader med alt, hvad Texas-sangeren nogensinde har indspillet. MCA er udgiveren...

AT 70ernes Burt Bacharach er ved at blive helt ultrahot takket være en genindspilning af hans kærlighedshymne "The Look of Love". Sangen er genindspillet i Hip Hop version af en gruppe kaldet "The Wild Bunch".

AT George Michael er begyndt at reklamere for Coca Cola i en serie reklamer der skal dæmme op mod de reklamer, Michael Jackson laver i samarbejde med Pepsi.

AT man for at være en ægte "Brosette", dvs ung kvindelig fan af Bros, dels skal melde sig ind i Bros-fanklubben, dels skal skrive under på erklæringer om altid at tygge sukkerfrit tyggegummi og aldrig at købe een eneste Rick Astley plade. Bizart...

AT man i visse engelske undergrundstog kan finde punk-grupper, der truer med at spille, medmindre man giver dem penge.

FORHANDLERE BOYKOTTER COMMODORE

Svært at finde 64'ere og Amigaer i detailhandlen



Denne maskine er blevet sværere at få tag på.

Det står grelt til for Commodores kunder i Danmark. Vil du købe en 64'er eller måske en Amiga, skal du nemlig køre langt for at få den - især hvis du bor i Jylland, hvor flere og flere forhandlere er holdt op med at forhandle Commodores computere og istedet koncentrerer sig om PC-markedet.

Kunderne er der godt nok, for effektiv markedsføring har gjort Commodore 64 til Danmarks mest solgte computer og med Amiga forsøger Commodore nu at gøre 64eren kunsten efter. Det lykkes også helt pænt: Selv den dyrere Amiga sælges i forbløffende pænt tal, så efterspørgslen er der altså.

Der er bare det ene lille problem, at selvom kunderne er der, er forhandlerne der ikke. Eller rettere sagt: De er der, men de gider bare ikke sælge Commodore længere. Istedet for har de Amstrad, Atari, Schneider, IBM og mange, mange andre mærker - alt undtagen Commodore, som de sagt på godt gammeldags dansk er møgtrætte af. Men hvad skyldes det så...

Maskinerne holder ikke
Flemming Trapp, medarbejder på SOFT TODAY og tidligere ejer af en Commodore 64, har kun lovord tilovers for Commodore:
Amiga er en bedre maskine end Atari ST, siger han og fortsætter:
Og hvad angår driftsikkerhed, så var min Commodore 64 eksemplarisk, da jeg havde den. Den gik aldrig i stykker og virkede meget robust.

Det er mange forhandlere uenige med Flemming Trapp om. En del af dem sælger aldrig 64'ere uden først at teste dem godt og grundigt af, for de ved, hvor meget der kan gå galt.

Fejlprocenten er simpelthen alt alt for høj. Jeg har været ude for, at op til 25% af alle computere i en sending 64'ere har været behæftet med en eller anden form for fejl.

At forhandlerne har problemer med fejl og driftsikkerhed skal ses i lyset af, at Commodore kun yder forhandleren en såkaldt udpaknings-garanti. Og den er på tre måneder, hverken mere eller mindre.

At forhandleren derudover selv skal yde ekstra 9 måneder, fordi kunden ifølge købeloven har krav på et helt års garanti fra købsdatoen, det "glemmer" Commodore. Sker der altså noget med maskinen i tiden mellem 3 og 12 måneder efter købet, er det forhandleren selv, der skal dække tabet.

Og det er avancen på Commodore-maskinerne slet ikke stor nok til. Skal jeg holde en fornuftig pris på f.eks. en Commodore 64, tjener jeg under 100 kroner til mig selv når moms er dækket ind. Og det er slet ikke nær nok til hverken husleje, varme, annoncer eller lønninger, siger årets dataforhandler 1988, Per Kristiansen fra COM-Centret i Vejen.

Oveni kommer, at hvis maskinen går i stykker, er chancerne store for, at jeg selv kommer til at dække tabet. Og med det kendskab, jeg har til Commodore-maskiner, ved jeg, at mine 100 kroner knap nok kan dække forsendelse til og fra værkstedet.

Mange forhandlere giver denne jyske forretning ret: Der er for meget galt med Commodore-computerne, især med 64eren, og prispolitikken er helt hen i vejret: Indkøbsprisen er nemlig så høj, at der ikke er noget tilbage til forhandleren i form af avance, hvis han skal holde en fornuftig (læs: konkurrence-dygtig) pris.

De samme forhold gør sig gældende for Amigaens vedkommende og er medvirkende til at den bliver mindre og mindre interessant at sælge, set fra forhandlerens synspunkt.

Commodore forkæler Bilka, siger een.
Selv forsvarer Commodore sig med, at dels er 3 måneders forhandler-garanti normalt i branchen og dels tror de på fri prisdannelse, hvorfor de har afskaffet vejledende udsalgspriser.

Men den holder ikke, lyder det for forhandlernes lejr. Ifølge dem har Commodore ved at lade Bilka forhandle computerne automatisk sat en pris, som de andre forhandlere næsten er nødt til at følge.

Og hvis det så bare var det, sagde en forhandler fra Herning, der ønsker at være anonym.

Det gør ikke så meget, at Bilka også er forhandler, for man kan altid bruge noget konkurrence. Problemet er bare, at konkurrencen ikke er på lige vilkår - det, der sker, er nemlig at ikke bare kan Bilka købe maskinerne til en lavere indkøbspris, de får også nogle fordele og goder, som vi andre ikke nyder godt af.

Som eksempel nævner Herning-forhandleren det nye Oswald-spil fra TV2. Det var et spil, Commodore købte den danske distributions-ret til fra udvikleren og rettighedsindehaveren. Derefter blev der lavet danske pakninger, hvorefter Commodore begyndte at sælge af spillet til sine forhandlere. Eller rettere sagt: Til de af sine forhandlere, der havde ordet "Bilka" i firmanavnet. Alle andre øvrige forhandlere kunne ikke få lov til at købe spillet, og det blev Herning-forhandleren så forbløffet over, at han resolut kørte ind til Bilkas Jrhus-afdeling og købte en stak Oswald-spil, som han så videresolgte hjemme i Herning for en lidt højere pris.

Men det er da utroligt, at man er nødt til at køre til Bilka for at købe Commodore produkter og ikke engang kan købe dem hos Commodore selv, når man er autoriseret Commodore-forhandler, lyder beskeden til SOFT TODAYs udsending i det jydske. Egon Christensen hos Commodore forklarer, at det ikke er fordi, man gør sær-tjenester for Bilka, at det kun er dem, der må forhandle Oswald-spillet.

Men de havde simpelthen bestilt hele oplaget, og så kunne de andre forhandlere ikke få. Alt var ganske enkelt solgt på forhånd.
Den tror de små forhandlere ikke på.

Hvis det var rigtigt, hvorfor fik vi så ikke mulighed for at forudbestille? Så ville vi da også have købt hele oplaget eller måske en del af det...

Det alternative serviceværksted er en succes. Andre forhandlere fra hele landet sender deres brugte Commodore-udstyr til reparation hos teknikerne i Herning, og ikke nok med det: Regningen bliver normalt et pænt stykke mindre end Commodores.

Commodore selv har intet imod "konkurrencen", for servicemarkedet er frit og der er også andre, f.eks. Service-Gruppen, der påtager sig at reparere maskiner.

Faldet i forhandlere, fra flere hundrede til nu kun omkring 60, der har 64eren som lagervare, vil Commodore ikke kommentere officielt. Heller ikke selvom det er en kendsgerning, at hovedparten af disse forhandlere er gået over til andre mærker.

Den store taber i dette spil er forbrugeren.

Hvor han før kunne hente såvel hard- som software nede på hjørnet, skal han nu enten købe pr postordre eller handle ind gennem lavprisvarehuse landet over.

Godt nok er prisen lav her, men service og hjælp, hvis der er fejl, kan være svær at finde. Men som forhandlerne siger det:

Vi ved godt, der er masser af kunder. Men hvorfor skulle vi sælge dem noget, når vi ikke tjener penge på det, og når importøren oven i købet behandler os som andenrangs.

Commodore-chef afviser usandheder

Det passer ikke.
En lille håndfuld forhandlere er åbenbart ude på at skade os, men der er ikke hold i deres vilde påstande.

John Zinck, dansk direktør for Commodore, lægger ikke fingrene imellem, når han afviser, hvad han betegner som "løse påstande og "usandheder".

Jeg forstår overhovedet ikke, hvordan I kan lægge trykſværte til den slags, for det har aldrig gået så godt for Commodore før, som det gør nu. Selvfølgelig har vi også utilfredse forhandlere imellem - den slags er der i alle brancher, og vores er da ikke nogen undtagelse.

At vi mister forhandlere er naturligvis rigtigt, men det hænger sammen med infrastrukturen. Altså at små butikker i små bysamfund lukker, mens større butikker i større byer fortsætter.

Men i samme åndedrag skal jeg nævne, at vi har så mange ansøgninger fra hjemmecomputer-forhandlere, at vi kunne starte 200 nye Commodore-salgsteder op i morgen, hvis vi ville. Det er altså det modsatte problem for os: Istedet for at forhandlerne vender os ryggen, er der for mange, der vil "ind i varmen".

Stillet overfor mange forhandleres påstande om, at de ikke tjente noget nævneværdigt pr maskine, forsvarede John Zinck sig:

Det er da rigtigt, at vil man konkurrere med Bilka og med postordre-firmaerne, så er der ikke mange kroner at tjene hver gang, man sælger en Commodore 64.

Men det er da endnu ikke så slemt som i USA, hvor man tjener omkring 0 kroner pr maskine. Og de danske forhandlere herhjemme tjener da også mere end deres kolleger i for eksempel Vesttyskland.

Samtidig skal jeg sige, at I åbenbart er blevet mis-informeret af de forhandlere, I har talt med.

I dag giver vi nemlig 12 måneders fuld garanti til forhandlerne og ikke de 3 måneders udpakningsgaranti. Det er 6 måneder siden, vi holdt op med det. Og iøvrigt kan jeg da ikke forstå, at nogen kunne finde på at etablere serviceværksteder udenom os fordi de skulle være utilfredse med Commodore-værkstedets arbejshastigheder...

Iøvrigt har jeg en meget god fornemmelse af hvem det er, der er utilfredse med os. Det er nemlig dem, vi selv har boykottet, fordi de solgte for lidt. En del af dem mener jeg er på stop-listerne, som vi kalder dem!

Såvidt altså John Zinck, Commodore Danmark A/S, der ikke mener, han har for få forhandlere - tværtimod...

TEGN ABONNEMENT

Og få "1000 pokes" for bare 19.50

SOFT TODAY er fra starten Danmarks største månedsblad for hjemmedata-folket - her er nyt til Amstrad, Commodore 64/128, Amiga, Atari ST, lidt IBM og sågar et TV-spil eller to...

Det ved du. Og det ved de 99.000 andre, der også læser SOFT TODAY.

Hvad du måske ikke vidste var, at der nu er penge at spare ved at tegne abonnement.

For kun 190 kroner får du et helt års SOFT TODAY frit leveret ind ad brevsprækken. Det er faktisk et nummer GRATIS!

Oveni har du mulighed for at erhverve dig den tykke "1000 Pokes" snydebibel for kun 19,50 (normalprisen er ellers 139,50!).

Bogen er tæt pakket med masser af fuskerpokes, der gør dig udødelig i alle dine favoritspil. Samlet og blandet med Rasmus Kirkegård Kristiansens kommentarer til spillene.

Så send kuponen i dag.

Og få SOFT TODAY ind af døren fra og med næste nummer.1 helt år = 12 tykke numre.

KUPON

JA, Jeg vil gerne have et helt års SOFT TODAY for bare 190,- samt snydebogen "1000 Pokes" for bare 19,50, ialt kr. 209,50. Beløbet er vedlagt i check.

NAVN:..

ADRESSE:..

POST-NR/BY...

TLF.......................

Send kuponen vedlagt betaling i lukket kuvert til:
Forlaget Audio A/S
att. Yvonne Petersen,
Abonnementsafdelingen
St. Kongensgade 72
1264 København K

SPÆNDENDE NYT

Allerede om en måned...

SOFT TODAY, din og Danmarks største hjemmedata-avis, er på gaden igen allerede om en måned.

Glæd dig til det nye, dugfriske nummer: SOFT TODAY er på pletten med de seneste nyheder om hardware, software og alt hvad der rør sig i hjemmecomputernes spændende verden.

Gå ikke glip af næste SOFT TODAY!

Der venter dig en oplevelse hos din bladhandler den næstsidste torsdag i marts... Og så til bare 18,85!!

Læs i næste nummer

Her er de bedste joysticks
Alt om de nyeste spil
Budgies: Hvad er værd at købe?
Masser af tips & Tricks
Bag kulisserne: Her er folkene bag det danske spilmarked
+ Kæmpesektion med hotte nyheder

Velkommen til årets begivenhed

AMIGA EXPO



AMIGA EXPO er den første rene Amiga udstilling i Europa. Den arrangeres af COMputer / Forlaget Audio - Danmarks største Commodore magasin. På udstillingen vil udstillerne vise alt hvad der findes herhjemme til Amigaen, fra spil til professionelle soft- og hardware. Med andre ord, der vil være masser at se på!

● **HVOR SKER DET?**
AMIGA EXPO afholdes på BØRSEN i København. Børsen ligger som nabo til Christiansborg, i Børsgade. Se den nøjagtige placering på kortet!

● **HVORNÅR?**
AMIGA EXPO afholdes i påskeferien, i dagene 20., 21. og 22. marts.
Udstillingen har følgende åbningstider:
Mandag den 20. marts 16.00 til 21.00.
Tirsdag den 21. marts 10.00 til 19.00.
Onsdag den 22. marts 10.00 til 18.00.

● **HVORDAN KOMMER JEG MED?**
Du besøger Børsen i det nævnte tidsrum.
Normal entre koster kr. 35.-.
Bruger du kuponen som er andetsteds i bladet, får du kr. 10,- rabat. Er du abonnent, skal du ikke klippe i bladet, du viser blot dit "GULDKORT" ved indgangen, og du får derefter 15 kr. rabat. Vore abonnenter kommer således ind for kun 20,- kr.

● **MASSER AF SPÆNDENDE TING!**
HUSK. - Der vil være masser af spændende præmier og konkurrencer. På scenen sørger vi for noget underholdning, og gør alt for at DU som læser absolut får en oplevelse ud af at besøge AMIGA EXPO 89.



AMIGA EXPO 89



HER SU

Store sprites i "Double Dragon II" - kommer på computer senere på året.

I "Shadow Warrior" er du en ninja, der kæmper i New Yorks gader.



Wonder Boy III, også kaldet "Monster Lair".



Startskærmen til "Hot Chase".



Frisk fra arcadehallernes mørke kommer denne dunkle rapport om det seneste på tokroners fronten: Hvad er de nye spil, hvor gode er de og hvornår kommer de til hjemmecomputeren?

Månedens tema er ud at køre med de skøre, og det er helt sikkert noget, Kristian & Christian, databranchens svar på Tin & Tin, har efterlevet.

De startede nemlig med et ridt på "Double Dragon II". Ja, den er god nok: Ikke mere end lige nu har vi netop fået konverteringen af Double Dragon på hjemmecomputer, førend toeren i arcade-udgave allerede hærger spillehallerne. Men bare rolig: 2eren skal nok også blive konverteret til hjemmemarkedet, præcis som 1eren just nu er blevet det.I "Double Dragon II" har du den sædvanlige spillestil, vi efterhånden kender så godt fra Dragon Ninja, Street Fighter og dem der.

Lyden er en blanding af grynt og udbrud, der kommer, når du hamrer sammen med modstanderne i diverse slag og spark.

Du kan spille to spillere på samme tid i "Double Dragon", og for at forsvare dig, bruger du tre knapper - en for at hoppe, en for at slå og en for at sparke. Ved at kombinere disse, kan du desuden lave flyvehop og specielle kungfuslag, spring osv.

Hvis du er heldig, kan du sparke en modstanders våben ud af hånden på ham, gribe det og bruge det mod ham selv.

Undervejs i spillet støder du på nogle heavy ting som for eksempel en ret checket helikopter. Fedest, tænker man.

Men nej: NÆSE! Det er nemlig bare snyd, for helikopteren kan ikke bruges til en fis - den er kun en del af baggrundsgrafikken.

Gadekrig!!

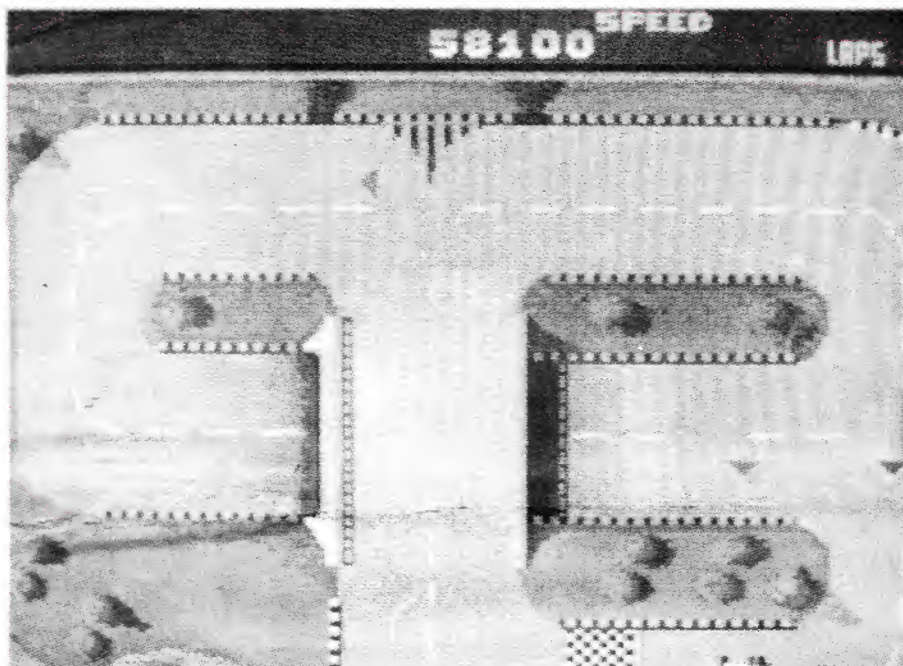
Et spil i samme familie, bare bedre, er "Shadow Warrior", som Mediagenic (tidligere Activision) har købt rettighederne til.

I "Shadow Warrior" er handlingen henlagt til de værste baggyder i New Yorks

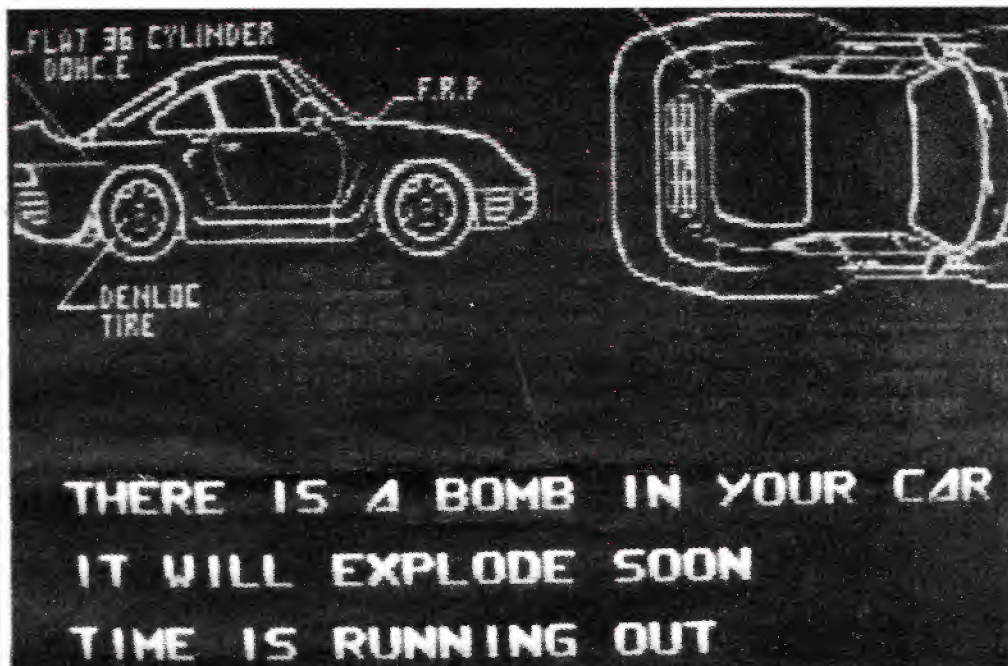
ER DE NYE PERSPIL!!

Fra arcadehallens mørke:

Glæd dig til konverteringerne...



"Wheels Runner" er en dårlig kopi af "Super Sprint".



Advarselsskærmen i "Hot Chase" sidder indvendig i din bil.

Af Kristian Vangsgaard & Christian Due

slumkvarterer, hvor bander hænger på gadehjørnerne og der er affald overalt på hvert eneste fortov.

Du er en ninja, der har besluttet at tage kampen op mod de lovløse gadebander. De er heller ikke blege for at lave aftensmad ud af dig, så de angriber i stort tal, og så er det ellers bare med at finde de rette slag og spark frem, præcis som i Dragon Ninja.

Grafikken er stor og klar og med veldefinerede farver, og du kan benytte baggrunde fornuftigt og effektivt - for eksempel ved at stille dig op i en lygtepæl og kaste dig ned på modstanderne ovenfra!

I New Yorks gader kan du finde mange spændende ting, du kan kæmpe med. Store rustne kæder er ret effektive at svinge med, og er det ikke nok, ligger der baseball bats rundt omkring. Ja, selv et sværd kan du finde i ny og næ! Som det er vanen tro ved denne type spil, møder du en sand kæmpe for enden af hvert eneste level. Kæmpen er i dette tilfælde en sumo bryder, og han er ikke til at kimse ad, uanset hvor mange kæder og baseball-"pinde", du så ellers har fået snasket dig sammen.

Men bare gå til den. Næste level har endnu mere action, og spiller I to - som man kan gøre på samme tid - skulle der være en chance for at få ham...

Babyen er hos os igen

En fyr, vi kender godt, er hos os igen. Hans navn er Wonder Boy, og han er aktuel igen med endnu et nyt spil, nemlig "Monster Lair", også kaldet Wonder Boy III.

I 3eren af denne serie, der i stil minder en hel del om Mario Brothers og Great Giana Sisters, har Sega blandet lyserøde papegøjer med lilla fisk og dræber-balloner på en ø fyldt med palmer.

Der er masser af farver på alle baggrundene, som i det store og hele mest af alt minder om noget fra en Walt Disney tegnefilm, så nuttet ser det altsammen ud.

For at få ekstra energi, kan du spise frugt, og du kan desuden samle bonus-våben, som er gode at have i slutningen af hvert level: Der kommer nemlig noget stort noget, for eksempel i form af en kæmpefisk, der skal dræbes, eller lignende.

En sjov detalje er, at du kan få bonuspoints ved at samle frugt, der ligger rundt omkring, og at du kan få endnu flere bonuspoints ved at skyde frugten. Prøv for eksempel at pløkke løs på en tomat, så vil du opdage, at den udvider sig og udvider sig indtil den tilsidst sprækker over, og det vælter ud over det hele med massevis af små mini-tomater.

Jo, der sker noget i Monster Lair alias Wonderboy III. For alle de, der var fans af 1eren og 2eren kan vi roligt anbefale nummer 3 i serien: Du går ikke forgæves her...

Ud å kjør...

Månedens første rigtige racerbilsspil er "Wheels Runner" og det er en sand skuffelse.

Problemet er nemlig, at "Wheels Runner" er en kopi af "SuperSprint", og at der ikke er lavet nye features - tværtimod.

Man skulle tro, at for at ville kopiere noget, så skulle det være fordi man så ville lave det bedre, altså forbedre originalen.

Det er ikke tilfældet med "Wheels Runner". Dem, der har lavet det (International Games Ltd), har tværtom lavet det ringere.

Vi gad ikke, da vi havde prøvet bare to spil. Tynde ejnar.

Derimod er månedens racerbilsspil nummer to en ægte fryd for øjne, ører og skydefingre.

Titlen er "Hot Chase", og det er en titel, der til fulde fortæller, hvad vi her taler om: Ja, det er den helt rigtige type spil - varme biljagter, der leder tanken hen på Steve McQueen i Bullit.

Ideen er, at du skal køre racerløb som i "Out Run" og alle de andre der. Grafikken er bedre end "Out Run", med masser af detaljer og spændende vejsider - ikke kun med ørken, men med masser af huse, skilte, vandløb, mennesker osv osv.

Undervejs som du kører afsted, skal du også kæmpe ildkamp med nogle ret seje modstandere, der fyrer efter både dine dæk og dig selv. Rammer de, kan du få nogle skudhuller i forruden, og det ser ret godt ud: De bliver nemlig hængende pladask midt på din monitor under resten af spillet!!

Fordi der også er sideveje, kan du komme ud for, at der nogle gange er biler (eller toge), der krydser vejen - så pas lidt på dem, og husk, at der også nogle gange kan være huller i vejen, man skal styre uden om. Eller skraldespande, modstanderne har væltet ud for at gøre livet surt for dem, der hedder Kurt og kan li' kubik.

Når du først kommer igang er "Hot Chase" det helt hotte. Spillet kan være lidt svært at styre i begyndelsen, ikke mindst fordi det er så tæt pakket med detaljer, at du lige skal huske at få det hele med, men bare klø på, så opdager du, at du lynhurtigt kan spille dig fattig på "Hot Chase"-maskinen.

Og så er der kun een ting at gøre: At vente til US Gold kommer med konverteringen. Det bliver nok først, efter presseforlydender at dømme, en gang efter sommerferien..!